
2 CD
ЧАСТЬ ТИРАЖА КОМПЛЕКТУЕТСЯ КОМПАКТ-ДИСКАМИ
№ 7(62)`2002
НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА
NEVERWINTER NIGHTS
НОЧЬ НАД НИКОГДАЗИМЬЕМ
SUDDEN STRIKE II
ЖДЕМ ДАЛЬНЕЙШИХ ПРИКАЗАНИЙ...
AGE OF WONDERS 2: THE WIZARD'S THRONE
МНОГО МАНЫ И ТЕТОК
ANARCHY ONLINE
ЖИЗНЬ С ИМПЛАНТАНТОМ
DARK AGE OF CAMELOT
КОРОЛЮ АРТУРУ И НЕ СНИЛОСЬ
PROJECT ENTROPIA
РЕАЛЬНЫЙ ЗАРАБОТОК В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ
БИЛД, КОТОРЫЙ ПОСТРОИЛ КЕН
ИНТЕРВЬЮ С СОЗДАТЕЛЕМ ЛЕГЕНДАРНОГО ДВИЖКА
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR
КРАТКИЙ КУРС ПИЛОТА
grand theft auto III
WarCraft III
Motor City ONLINE
Unreal TOURNAMENT 2003
МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН
ISSN 1680-3264
9 771680 326001



Всем привет!

Project Entropia от шведской компании MindArk AB функционирует, правда, пока еще в виде коммерческой триальной версии. Практически с каждым днем игра становится стабильнее, повышается и вероятность повстречать в ней представителей нашей с вами, человеческой расы, которых в PE в первую очередь интригует сама возможность зарабатывать в виртуальном мире реальные деньги.

Что ни говорите, но идея отдает революционностью. Ни для кого не секрет, что зарабатывать в онлайне можно, в том числе - и в игрушках. В той же Ultima Online или Everquest продается все - местные деньги, одежда, оружие, недвижимость, экканунты. Но если Electronic Arts на подобные сделки смотрит снисходительно, то Sony заявила, что все, что касается EQ является ее интеллектуальной собственностью и продаже не подлежит. Как показала жизнь, сей отчаянный вопль никем расслышан не был.

Разработчики из MindArk решились пойти дальше, объединив в игре доступ к реальной и виртуальной экономике. На практике это значит, что любой игрок (сама игра полностью бесплатна) может экипировать своего аватара за реальные доллары со своей кредитки. Например, прикупить ему винтовку (а к винтовке - увеличивающий убойность усилитель и повышающий точность лазерный прицел). Но винтовка (как, впрочем, и все остальные устройства в этом энтропическом мире) не в состоянии функционировать без расходного материала - энергетических батарей. В процессе отстрела фауны начинает расти умение пользоваться "большими" пушками. А на забитых монстрах можно найти кучки местных монет, полезные вещи и другие трофеи. Правда, суммарная стоимость добычи на первых порах ну никак не хочет покрывать затраты на расходные батарейные материалы. А ведь еще имеет место быть износ техники. Можно, правда, попытаться делать деньги мирным путем: добывать ресурсы, делать из них доспехи, оружие и т.д.

На текущем этапе ясно одно: халявы в PE нет. Разработчики не собираются раздавать деньги всем желающим. Подробности - в статье, опубликованной в этом номере.

Кроме PE в этом журнале можно почитать еще о трех онлайновых игрушках, причем мы уже готовим продолжение этих материалов. Рассказать обстоятельно об Dark Age of Camelot, Anarchy Online или Motorcity Online в одной статье просто невозможно. И это "изобилие" - только видимая часть айсберга. В одном из ближайших номеров мы расскажем вам о массированных многопользовательских проектах, находящихся в разработке.

Последний месяц оказался урожайным на релизы, да какие: Warcraft III, Neverwinter Nights, Age of Wonders II (эй, все почитатели Master of Magic, ваши молитвы были услышаны!). Заранее завидую завистью всех цветов радуги тем, у кого найдется время и возможность отыграть эти игры по-полной.

Компания товарищей с Джобсом во главе на этот раз рассказала всем нам, что на самом деле представляет собой выставка E3.

Теперь о диске, вернее, о дисках. Что будет на первом - вы знаете, а на втором, тематическом, на этот раз вы найдете всевозможные дополнения-довески к наиболее популярным играм: Morrowind, "Ил-2 Штурмовик", Sudden Strike и другим.

Пользуясь случаем (да и полномочиями, чего греха таить), поздравляю наш клан Navigator Dragons, который в Dragon Court занимает почетное четвертое место! Молодцы, герои, трудяги, горжусь Вами.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко



НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 62 Июль 2002 г.

Учредитель (соучредители)
Журавская Т. А.
Даутов А. С.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Андрей Щур

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Редактор раздела Hardware
Юрий Пашолок

Корректоры
Ирена Алекперова
Алена Лукаш

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев

Ведущий раздела Cheats
Юрий Катков

Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Подписной индекс:
38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas", пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 42.500 экз.

Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2002 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Подписка!!! Стр. 159

КОНКУРС - стр. 3

Список игр в номере:

Список рекламы в номере

Монстрятник



Тебя зовут: ____________________

Твой адрес: ____________________

Твой телефон: ____________________

На этой странице собрана дюжина монстров. Мы не спрашиваем, как их зовут (хотя если вы напишите нам, кто тут кто - будем считать дополнительным плюсом), просто разберитесь, какой монстр из какой игры.

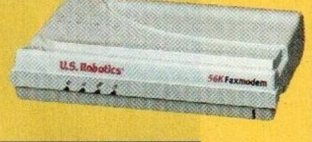
Читатель, приславший правильный ответ первым, получит **модем U.S. Robotics 56K Faxmodem**. Среди остальных правильно ответивших будут разыграны поощрительные призы: Web-переводчики PROMT.

Призы предоставлены мастер-дистрибутором U.S. Robotics – компанией **RRC**, отмечающей в этом году свое десятилетие.

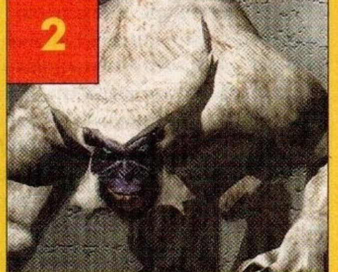
Рожнев Иван, победивший в конкурсе Forgottenware и его новенький модем.

Правила конкурса:

1. Ответы с правильной комбинацией чисел должны быть присланы в редакцию не позднее **10 августа**.
2. На письме поставьте пометку "**Конкурс: Монстрятник**".
3. Не забудьте указать **свое настоящее имя**. Ники вроде Lord of the Death внушают уважение, но почтальоны отказываются доставлять призы в Тартор.



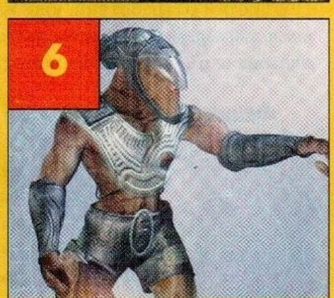






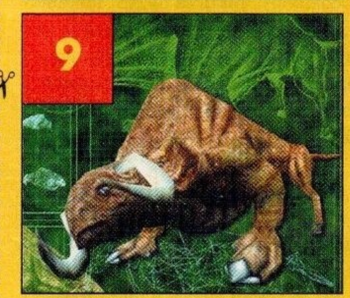




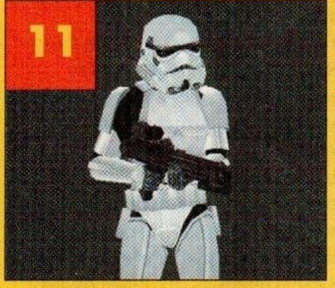














Название игры	Номер монстра
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	
Disciples II: Dark Prophecy	
Aliens vs. Predator II	
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	
Duke Nukem: Manhattan Project	
Chasm: the Rift	
Dungeon Keeper 2	
Outcast	
Venom	
Rune	
Unreal	
Serious Sam	

Конкурс "Скриншот, которого не было": итоги



Август 1945, война закончилась, все свободны. Бойцы пехоты и НКВДшники играют в футбол. Солдаты приехали на старом ЗИС, а НКВД - на собственных мотоциклах. Зато пехота, похоже, выигрывает...

Возможно, кому-то "Скриншот, которого не было" покажется недостаточно классным, недостаточно ярким или пестрым. Тогда советуем найти его на нашем диске и проникнуться невероятной атмосферой.

Приз (блок бесперебойного питания Back-UPS CS/500) получает - Чернышов Сергей из Санкт-Петербурга. За ним ноздря в ноздрю шли: Краснов Михаил, Охоян Ашот, Алексей Багаев и некто скрывшиеся под никами Zlodey и Opoek. Скриншоты на диске.

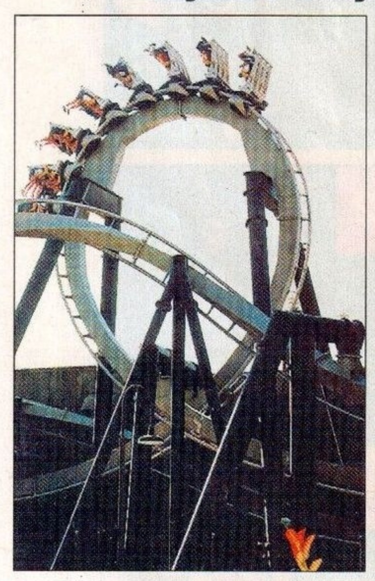
Новости

Коммерческий Battlecruiser



Компания 3000 AD изменила свои планы относительно следующего дополнение для Battlecruiser Millennium. Имя этого продукта Battlecruiser Generations. Из-за того, что в нем вноситься слишком много изменений в движок и геймплей, было решено выпустить его как коммерческий продукт вместе с самой игрой, всеми патчами, доработками и тому подобными вещами. Как дата выхода значится следующее: "It's READY when it's ready and right now it ain't ready! But we're shooting for Q4 2002". Ну, хоть с чувством юмора у разработчиков вроде все в порядке. Еще б с игрой так было... - А.И.

Infogrames и Six Flags объединяют усилия

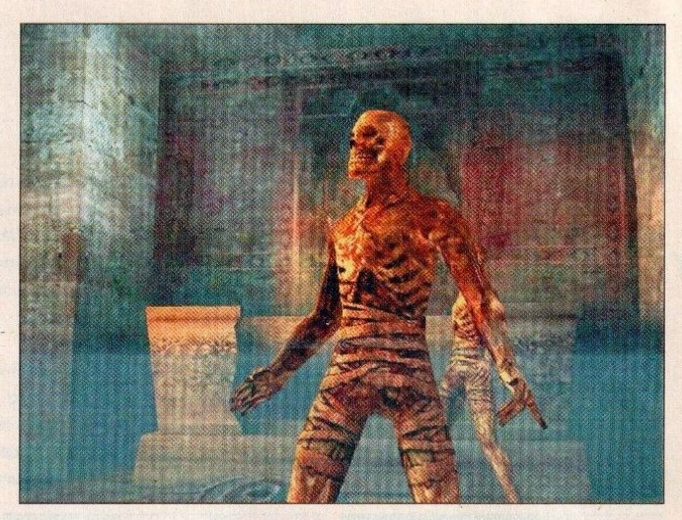


Компания Infogrames подписала контракт о партнерстве с Six Flags, одной из крупнейших компаний в развлекательной индустрии, владеющей тридцатью восьмью парками аттракционов в Северной и Южной Америке. По этому контракту Infogrames сможет включить в будущий RollerCoaster Tycoon 2 пять виртуальных воплощений реальных парков Six Flags, которыми игрок сможет поуправлять. Для тех же, кто предпочитает полет фантазии и строит собственные парки, будут предложены двадцать пять лучших "американских горок" этой компании. В свою очередь Six Flags будет крутить рекламу RollerCoaster Tycoon 2 на внутрипарковых мониторах и продавать игру в своих сувенирных магазинах. - А.И.

Нацисты, мумии, рок-н-ролл

Компания Activision официально подтвердила то, что в недрах сразу трех разработчиков готовится Return To Castle Wolfenstein: Enemy Territory, коммерческий адд-он к Return To Castle Wolfenstein. Каждый из трех разработчиков занимается своей частью игры.

Splash Damage, создатели модификации Q3 Fortress для Quake 3, занимаются переделкой сетевой составляющей игры (именно этой фирмой переделаны для multiplayer'а многие карты из кампании RtCW). Так мы увидим Forest Compound, V1 rocket base, Bramburg Dam и другие. Будут изменены и классы игроков. Инженер теперь все больше начнет походить на своего собрата из Team Fortress. Теперь он научится использовать ранее недоступное оружие, а также ему вручат новый девайс - противопехотные мины. Кроме этого, инженеры смогут строить различные здания в специальных местах, такие как мосты, пулеметные вышки, новые respawn. Также в игре появится новый



класс - covert ops. Как и spy из того же Team Fortress он сможет маскироваться под противника, но для этого придется отобрать форму у одного из убитых врагов. Еще обещана чудо мини-карта, которая будет выводиться на экран в маленьком окошке, что должно значительно облегчить задачу игрокам.

Второй разработчик - Mad Doc - занимается singleplayer эпизодом. Про него, естественно, пока мало чего известно. Состоять он будет из 20-30 небольших уровней, и все дело будет происходить в Египте. Конечно же, сюжет будет каким-то образом связан с оккультизмом и прочими заморочками Третьего Рейха.

Третий разработчик, уже известная нам Gray Matter, занята исключительно созданием долгожданных ботов для игры. Выход адд-она запланирован на конец этого года. - А.И.

Фильм Deus Ex



Columbia Pictures приобрела лицензию у компании Eidos Interactive на съемки фильма по мотивам известного action/RPG Deus Ex. Действие киноленты будет происходить в 2052 году, а главным персонажем фильма будет, конечно же, JC Denton – специальный агент антитеррористического подразделения, попавший в сети правительственного заговора. Продюсером картины станет Лаура Эискин, сценарием к фильму занимается известный сценарист Грег Прусс. – А.Е.

Еще один теннис

Strategy First анонсировала новый симулятор тенниса US Open 2002. Согласно заявлениям разработчиков в игре будут присутствовать такие элементы, как замедленный показ наиболее интересных моментов игры, объявления судьи и суперреалистичное поведение игрока во время матча. Также в US Open 2002 будет около десяти режимов игры, включая четыре скрытых. Один из основных режимов – режим карьеры, в котором вы сможете создать своего будущего спортсмена и принимать участие в соревнованиях. С каждым выигранным кубком персонаж будет увеличивать свои способности и постепенно прокачивать навыки профессионального теннисиста. Релиз игры намечен на август 2002 года. – А.Е.

Лечу, куда хочу

Фирма Gnostic Labs объявила на E3 о создании своей космической MMORPG Eschaton Online. Все началось в конце четвертого тысячелетия, когда большинство людей превратили себя в Бессмертных - оцифрованные версии самих себя, находящиеся на сверхмощных квантовых компьютерах. Через два тысячелетия в ходе эволюции из Бессмертных получились Разумы. Разумы обладали потрясающими способностями, опытом и знаниями сотен Бессмертных. И вот эти Разумы повели своих телесных братьев к звездам. Прошли столетия со дня основания первой колонии в космосе. Расстояния между колониями становились все больше и больше. Империи грозил распад на отдельные колонии. Но однажды в звездной системе Gudhali был найден та-

инственный артефакт, созданный древней расой Строителей. Сами Строители давным-давно куда-то исчезли. В ходе исследования этого артефакта была открыта квантовая связь, что позволило объединить все колонии в единую сеть. А уже через столетие был найден способ путешествия со сверхсветовой скоростью. Так образовалась Valtavech Republic. Но не все из потерянных колоний оказались рады встрече со своими дальними родственниками. Так, империя Ixtek проявила открытую враждебность и находится на грани войны с Республикой.

Вот в этом мире и оказывается игрок. Он может просто странствовать по Веленной, находя новые пригодные для жизни планеты, древние артефакты Строителей и тому подобное. Может заняться строительством фабрик, снабжением их ресурсами и прочей хозяйственной деятельностью. А может податься в вооруженные силы Республики и принять участие в грандиозной войне. В общем, выбор как всегда за игроком. - А.И.

"Акелла" и Готика 2



Компания "Акелла" объявила о подписании договора с компанией JoWood об издании на территории России, стран СНГ и Балтии игры "Готика 2".

Вторая часть одной из лучших ролевых игр 2001-го года предлагает нам продолжение захватывающей истории фэнтезийного королевства. Наступило время, когда магический барьер, внутри которого происходили события первой части, рухнул, выпустив на волю тысячи заключенных. Ошалев от свободы, они начали сеять в округе смуту и разбой. Некогда наполненные жизнью земли стали погибать, утопая в реках людской крови. И это еще была не самая плохая новость - почуяв запах смерти, под землей очнулись от долгого сна ужасающие демоны, решившие именно сейчас, что настал их час...

По сравнению с первой частью, разработчиками ощутимо увеличивается игровая территория - до 25-ти квадратных километров. Появились классы - теперь есть три типа героев: маг, паладин и воин. Также стало возможным создавать собственные магические вещи и заклинания.

Выход игры запланирован на 4 квартал 2002 года. - А.И.

Лучшая игра E3 2002



Наконец-то были подведены итоги E3 2002. Как и следовало ожидать, лучшей игрой прошедшей в Лос-Анджелесе выставки был признан DooM 3. Получилось так, что он получил приз независимых игровых критиков сразу в пяти номинациях:

- лучшая игра шоу;
- лучшая PC игра;
- лучшая Action игра;
- лучшее музыкальное сопровождение;
- лучшая графика.

По общим признаниям очевидцев демо-версия DooM 3 явилась самым потрясающим зрелищем выставки. Демонстрировавшиеся за закрытыми дверями узкому кругу посвященных похождения одинокого в меру испуганного марпеха (управляемого лично Джоном Кармаком) по жутким коридорам базы на Марсе под музыкальное сопровождение Трента Резнора из Nine Inch Nails были названы однозначным "must see" для любого любителя компьютерных игр.

Кроме DooM 3 также были номинированы:

- лучшая Action/Adventure - Splinter Cell (UbiSoft);
- лучшая RPG - Neverwinter Nights (Bioware/Atari);
- лучший Симулятор - The Sims Online (Maxis/Electronic Arts);
- лучшая спортивная игра - NFL 2003 (Visual Concepts/SEGA);
- лучшая стратегия - Command & Conquer: Generals (Westwood/Electronic Arts);
- лучшая онлайновая игра - Star Wars Galaxies (Sony Online Entertainment/LucasArts).

Джон Кармак рассказывает о системных требованиях DooM 3



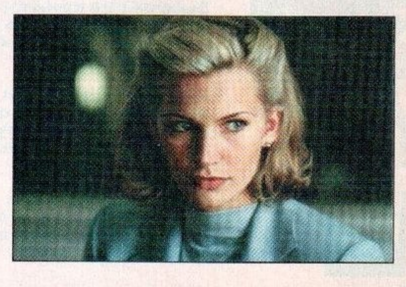
Джон Кармак поведал игровой общественности о том, какой же графический ускоритель потребуется для игры в DooM 3. Итак, минимумом для запуска игры станет GeForce256/Radeon 7500. При этом мы, естественно, получаем минимальные настройки и разрешение. Для среднего качества потребуется GeForce3/Radeon 8500. Ну, а любителям высоких разрешений и максимальных графических настроек придется раскошелиться. И даже не на GeForce4 Ti. Речь идет о неких, пока даже не анонсированных, картах от nVidia и ATi. На одной из которых игра и демонстрировалась во время E3. - А.И.

Resident Evil 2: новые роли

Тов. Пол Андерсон проболтался о том, кто же будет играть во второй части RE. Мила "Алиса" Йовович, ясен пень, никуда не денется, но вот с остальными персонажами до недавнего времени была полнейшая неопределенность.

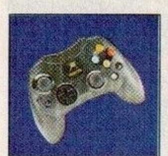
Тонкую, сильную, артистичную, жестокую, и, наконец, просто неслабо обаятельную девчонку Клэр будет играть некто Gina Phillips (ищите ее в JEEpERs CrEEpers и некоторых сериях "Элли Макбил"). Фотография справа, комментариев нет.

А вот приятной неожиданностью стал выбор актрисы на роль Джилл Валентайн. Ее будет играть Наташа Хэндстридж. Эта хоть симпатичная.



В фильме очередной раз засветится Matt Adison. Только вместо "правильного парня" Эрика, каким был в первой части, быть ему чудовищем. Пол Андерсон заготовил для него роль главного монстра - Немезиса. Еще Пол хочет использовать персонажа Carlos Olivera (см. Resident Evil 3), но не знает, кого поставить на эту роль. - К.П.

Новый контроллер для Xbox



После многочисленных жалоб пользователей приставки Xbox на то, что ее геймпад слишком большой для руки среднего человека, компания Microsoft выпустила новый геймпад Controller S. Он заметно меньше своего старшего брата. Основные кнопки (A,B,X,Y) традиционно расположены крестом, черные и белые кнопки придвинуты ближе к краю, чтобы на них можно было легче нажимать большими пальцами, полностью переделан дизайн D-pad. Стоить этот геймпад будет 40$ и, возможно, в скором будущем заменит стандартный при продаже консоли. - А.И.

Финансовые проблемы в Westwood?

Westwood

В Интернете появились слухи о том, что Westwood сейчас переживает очередной финансовый кризис и, в связи с этим, проводится сокращение численности персонала компании. Увольнение грозит даже господину Бретту Сперри (Brett W. Sperry), одному из основателей серии игр Command & Conquer. Сейчас Бретт работает по контракту с Westwood, и действие договора истекает через полгода.

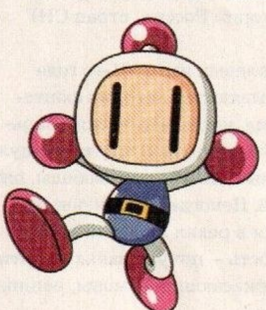
Правда, это всего лишь слухи – действительно ли это так или нет, покажет время. Пока еще компания никак не отреагировала на подобные заявления. – А.Е.

Проект 10Six закрыт



Отделение Sega.com, занимающееся онлайновыми проектами игрового гиганта, объявила о закрытии онлайновой игры 10six. Напомню, что 10six являлся онлайновой RTS, в которой после покупки стартового набора игрок мог докупать себе модули, содержание которых заранее было неизвестно. В них находились новые пушки для игроков, новые юниты и строения. В общем, примерно как MtG. Многие игровые средства массовой информации предрекали этой игре большое будущее. И вот 31 мая проект был официально закрыт навсегда. Хотя разработчики остались этим крайне недовольны и заявили, что попытаются поддерживать игру своими силами. - А.И.

Повеситься из-за "Бомбермена"?

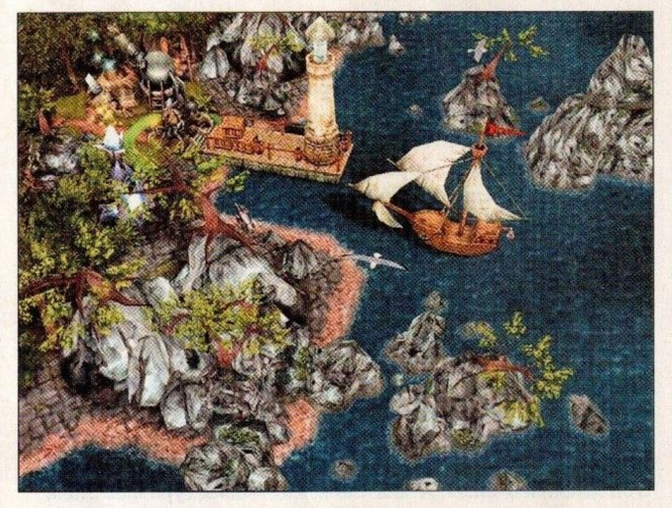


Сайт Nation опубликовал статью о самоубийстве двенадцатилетней девочки. Самое интересное это то, что по официальной версии полиции самоубийство связано с Sony PlayStation и игрой Bomberman. Хотя в предсмертной записке Siriwan ни разу не упомянула причину своего поступка, родственники заявили, что она сделала это из-за того, что не могла пройти игру до конца. Так вечером перед самоубийством Siriwan играла вместе с сестрой в Bomberman и, по словам сестры, она ушла к себе очень расстроенная.

Теперь можно ожидать волну протестов против игр вообще, а не только жестоких и кровавых представителей различных жанров. Хотя, тут, скорее, не все в порядке с психикой самих

юных самоубийц, и толчком мог послужить даже потерявшийся любимый плюшевый медведь. - А.И.

Демиурги II



***etherlords_1.jpg, etherlords_2.jpg, etherlords_3.jpg

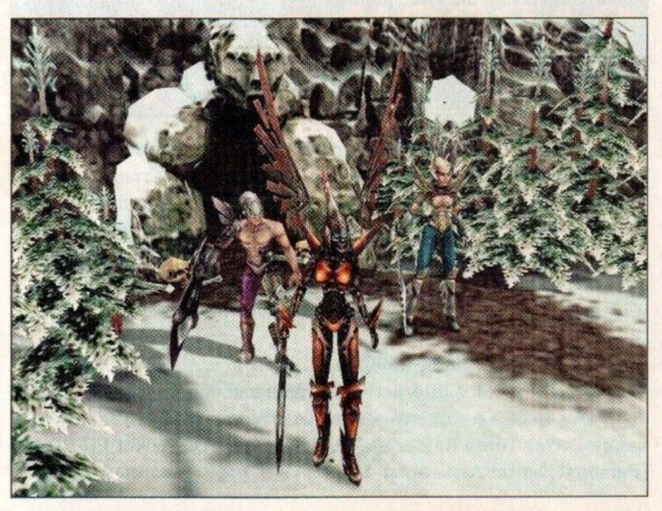
6 июня компания Nival Interactive анонсировала новую игру "Демиурги II". Все права на издание и распространение новой игры в России, СНГ и странах Балтии принадлежат фирме "1С". На североамериканском рынке игра будет издана компанией Strategy First под названием Etherlords II. Предполагаемая дата выхода "Демиургов II" - первый квартал 2003 года.

"Мы тщательно проработали отзывы игроков и прессы о Демиургах и приняли решение серьезно изменить концепцию игрового дизайна во второй части, - сказал Сергей Орловский, генеральный директор Nival Interactive. - Мы планируем не просто дополнить первую часть, но изменить игровой процесс на глубоком уровне и создать другую, более совершенную игру в соответствии с пожеланиями наших пользователей".

Самая успешная особенность "Демиургов" - тактический бой - получит новое развитие. Количество заклинаний, доступных каждой расе, увеличится почти вдвое. Баланс заклинаний также подвергнется кардинальным изменениям: в новой игре 16 новых созданий и 32 новых заклинания могут быть использованы героями любой расы. Появится конструктор артефактов, который позволит изменять заклинания по желанию. По предложению игроков "Демиурги II" будут содержать два новых режима многопользовательских дуэлей. Игроки смогут проводить дуальные турниры на специальном сервере, где рейтинг и статистика игрока будет учитываться автоматически, а дуэли можно будет записывать и воспроизводить.

Стратегический режим в "Демиургах II" основательно переработан. Все игровое действие будет разворачиваться вокруг главного героя, который пройдет с игроком всю кампанию до конца. Его опыт, умения, заклинания и руны сохранятся при переходе в новую миссию.

Герои смогут плавать на кораблях и сражаться с водными монстрами, использовать подземные тонели и телепорты.
По желанию игроков количество утомительных повторяющихся действий сведено к минимуму: игрок сможет носить с собой все



Nival ищет добровольцев!

Если вы мечтаете о работе, где весь день можно было бы играть на компьютере, а вас бы за это не только хвалили, но и платили зарплату, вам вряд ли понравится тестировать игры. Мы ждем тех, кто любит проверять игры на прочность, кто любит искать изъяны в, казалось бы, безупречном коде, кто не прочь потратить лишний час, чтобы доказать, что ошибка все-таки есть!

Став сотрудником отдела тестирования Nival, вы сможете:
- с пользой применить свой талант игрока (здесь-то его оценят по достоинству);
- не только первыми увидеть еще не вышедшие игры, но и принять участие в работе над ними;
- тестировать игры в офисе Nival в удобное для вас время;
- узнать, что такое труд разработчика игр, и понять, хотите ли вы когда-нибудь сами этим заняться;
- показать себя в работе, и, возможно, получить шанс быть принятым в команду в будущем!

Вы сможете стать тестером Nival Interactive, если вы:
- живете в Москве или Московской области;
- отметили свой 15-й день рождения;
- любите компьютерные игры и играете не менее 2 лет;
- являетесь грамотным пользователем ПК;
- сумеете дать понятное название найденной ошибке на английском языке;
- умеете грамотно, емко и обоснованно излагать свои мысли;
- умеете работать в команде;
- можете работать в офисе не менее 3-х часов подряд;
- понимаете, что тестирование - это не просто возможность поиграть, а серьезная, ответственная, и иногда рутинная работа.

Мы будем особенно рады, если у вас есть:
- домашний компьютер и электронная почта;
- опыт тестирования игр.

Если вы хотите стать тестером Nival Interactive, пожалуйста, пришлите рассказ о себе по адресу , обязательно написав в строке Subject слова "Отдел тестирования". Рассказ должен быть информативным, кратким, а главное - таким, чтобы мы сразу поняли, что вы - прирожденный тестер наших игр. Лучшие кандидаты будут приглашены на собеседование, где можно будет подробнее узнать об условиях работы.

нужные заклинания. Изменять "колоду" и покупать руны теперь можно будет в любой момент. Интерфейс стратегического экрана станет более простым и удобным. Для "Демиургов II" разработан специальный учебник по тактике с видеозаписями дуэлей: его можно не только просматривать, но и дополнять.

Вместе с продолжением "Демиургов" выйдет редактор карт, с помощью которого игроки смогут создавать собственные миссии и кампании. Более подробная информация об особенностях "Демиургов II" вскоре появится на официальном сайте игры по адресу http://www.nival.com - А.Щ.

Шедевры живут вечно



За последний год на страницах нашего журнала мы неоднократно сообщали вам о том, что компания Sirtech Canada продолжает находиться на грани краха, и что Wizardry 8, скорее всего, станет лебединой песней талантливых канадских разработчиков. Чего уж греха таить, за это время геймеры постепенно смирились с заморозкой проекта Jagged Alliance 3, хотя наверняка в глубине души все-таки верили в чудо.

Итак, наконец-то есть хорошая новость. Руководители компании Strategy First подписали с "родителями" Ивана Долвича контракт, по которому к ним переходит право вести экономические дела, так или иначе связанные со всеми предыдущими и будущими представителями серии Jagged Alliance. Если не вдаваться в юридические тонкости, то компания Strategy First приобрела не только статус издателя всех игр со словосочетанием Jagged Alliance в своем названии, но и эксклюзивное право непосредственно участвовать в разработке новых эпизодов популярной стратегии. Так что с этого времени всех, кто не верит в возрождение третьей части, следует считать провокаторами и трусами. – В.Ч.

114 миллионов онлайн

Онлайновые игры становятся неотъемлемой частью геймерской жизни. Множество новых игровых проектов – как для PC, так и для различных консолей нового поколения, имеют возможность сетевой игры, то есть, когда геймер может играть не с компьютером, а с другими игроками, используя Интернет. Исследовательская компания DFC Intelligence заявила, что к 2006 году, с дальнейшим развитием всемирной компьютерной сети, играть в игры, используя Интернет, будут около 114 миллионов человек по всему миру. Из них 23 миллиона будут выходить в Сеть, используя не PC, а приставки, у которых имеются все необходимые устройства для выхода в Интернет и сетевых игр. – А.Е.

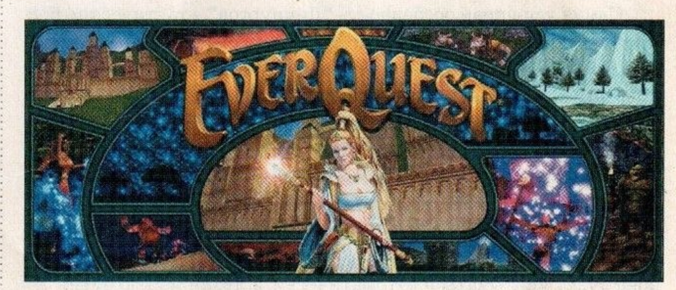
ATi и Quakecon 2002

На официальном сайте Quakecon появилось объявление, что в рамках этого мероприятия, которое будет проходить с 15 по 18 августа этого года, грянут два чемпионата по Return to Castle Wolfenstein и Quake3: Arena. Спонсором обоих турниров стала фирма ATi, выделившая на это сто тысяч долларов.

ATi's Return to Castle Wolfenstein Team Tournament с призовым фондом в 60 000$ (25 000$ команде, занявшей первое место) будет проводиться между шестнадцатью командами по шесть человек в каждой. Отборочный тур пройдет семнадцатого июля, в нем примут участие шестьдесят четыре команды. Правила - double elimination. Начало турнира - 17 августа.

А вот на ATi's QUAKE III Arena Championship с призовым фондом в 40 000$ соответственно (20 000$ победителю) приедет двести пятьдесят шесть лучших квакеров планеты, которые сойдутся в дуэлях один на один. Начало этого турнира - 15 августа. - А.И.

Хотите сменить имя в EverQuest?



Компания Sony решила предоставить игрокам в EverQuest новую услугу – изменение имени персонажа. Так что все, кому не нравиться имена их чудо богатырей, могут воспользоваться программой и всего лишь за 49,95$ получить новое имя для своего героя. Учитесь делать деньги из воздуха. Но и это еще не все. Имя можно менять раз в полгода, да и то если Sony решит, что вы этого достойны. - А.И.

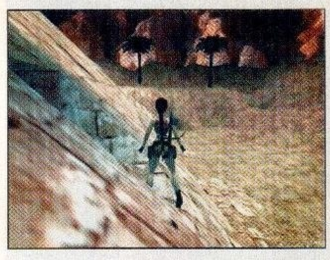
Музыка от Capcom



В ближайшее время Capcom планирует выпустить серию из нескольких музыкальных дисков с лучшими саундтреками из наиболее популярных игр от этой компании. Первый диск поступил в продажу в Японии 19 июня и содержал музыкальные композиции из игр Gun Smoke и 1942. Второй диск появится 24 июля – на нем будут записаны композиции из игр Street Fighter и Megaman. Релиз третьего диска намечен на 21 августа. – А.Е.

"Карманная" Лара Крофт

Компания Eidos Interactive опубликовал пресс-релиз, в котором говорится о том, что сейчас ведутся работы над портированием игры Tomb Raider на Windows Powered Pocket PC PDAs (Personal Digital Assistants). Работой над портированием ведет



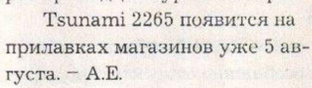
команда Ideaworks3D, которая, несмотря на то, что это их первая работа, заявляет, что благодаря новой технологии Segundo качество игры будет не хуже оригинала с PC. Данная версия Tomb Raider'а поступит в продажу в следующем месяце по цене 29.99$. - А.И.

Tsunami 2265 – уже скоро

По заявлению GOD Game Entertainment, новый action Tsunami 2265 от Prograph появится в продаже в начале августа сего года. События игры разворачиваются в далеком будущем в Японии, где произошло крупное стихийное бедствие. Tsunami 2265 выполнена в традиционном японско-анимешном стиле и, по уверениям разработчиков, в жанровом отношении их новый продукт будет гремучим коктейлем из зубодробительного action и adventure. Игроку предстоит управлять двумя персонажами и провести их через тринадцать уровней игры.



Tsunami 2265 появится на прилавках магазинов уже 5 августа. – А.Е.



Цены падают, продажи растут

Недавнее крупное снижение цен на игровые приставки дало свои результаты. Напомню, что около месяца назад, цены на Xbox и PlayStation 2 упали с 299 долларов США до 199, а на GameCube - с 199$ до 149$.

В результате столь крупного снижения цен продажи этих игровых консолей, и без того не маленькие, подскочили в среднем на 20 процентов. В итоге, это дало увеличение прибыли от реализации компаниям-производителям этих приставок на 35 процентов.

По прогнозам многих специалистов темпы роста продаж могут продолжиться до сентября-ноября этого года, так как именно на конец лета - начало осени приходиться сезонный пик продаж. - А.И.

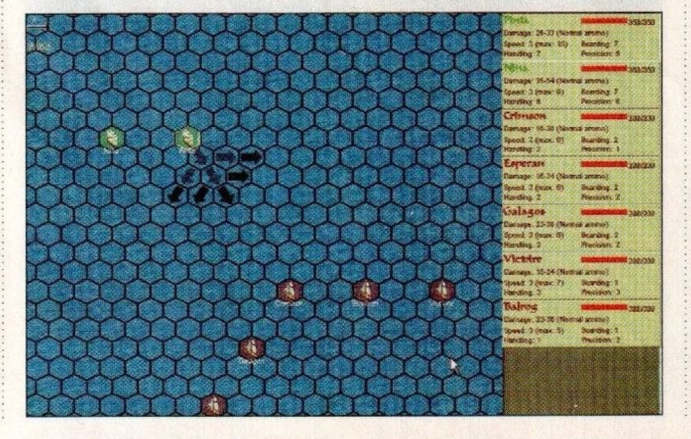
Final Fantasy XI на PC

С 18 июня на сервере PlayOnline началось тестирование beta-версии FF XI для PC. Что касается системных требований новой части "Финальной Фантазии", то они весьма и весьма высокие – для нормального запуска игры необходим процессор не ниже Pentium 4, GeForce 3 и не менее 64 мегабайта видеопамяти.

Версия игры для PlayStation 2 вышла в мае в Японии, и в настоящее время через сервер играют около 50 тысяч игроков. Релиз FF XI в США намечен на следующий год (это для PS 2), что же касается PC, то точная дата выпуска компанией пока не называлась, но ориентировочно это произойдет где-то в 2003 году. – А.Е.

Пиратские игры

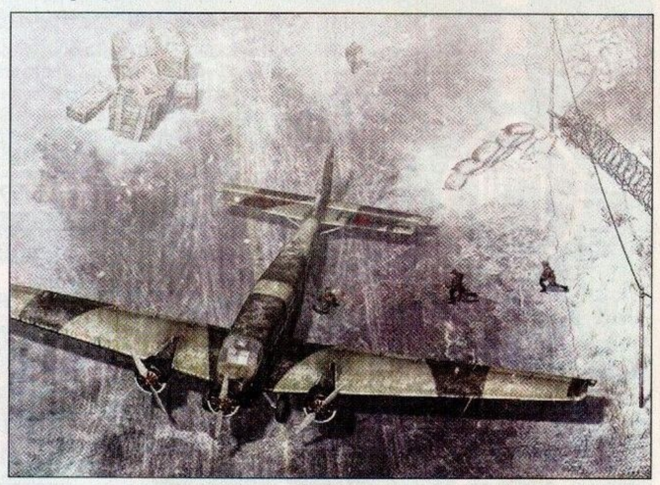
Канадский разработчик PaGTech анонсировал новую двухмерную стратегию Scarlet Waves. По ходу игры вам предстоит возглавить флот из нескольких пиратских кораблей и управлять ими во время морских сражений. Каждому судну будет присущ



целый ряд характеристик, которые вы можете настроить по вашему желанию. Также разработчики обещают наличие в SW режима карьеры и двух видов сетевой игры.

Релиз Scarlet Waves намечен на лето 2002 года, распространяться игра будет через Интернет. – А.Е.

Официальный анонс Commandos 3



Несмотря на то, что уже достаточно давно появился первый ролик из новой игры про отряд специального назначения времен Второй мировой, официально игра была анонсирована только 22-го июня. Разработчики из Pyro Studios обещают, что третья часть будет очень сильно отличаться от второй, но дух и стиль игры будет сохранен. Этой благой цели послужат новый графический движок и AI (искусственный интеллект) врагов, а так же еще больше увеличенный набор снаряжения и разнообразие видов противника. Изменилась и структура игры: теперь это не набор бессвязных миссий, а единая цепь событий, связанная воедино неким сюжетом, о котором пока ничего не говорится. Интересен и тот факт, что, по словам разработчиков, Commandos 3 станет самой легкой и доступной игрой в серии, а также и последней. К величайшему сожалению Pyro Studios собираются завершить серию Commandos с выходом третьей части, которая появится в продаже уже этим летом. - А.И.

Британские солдаты тренируются в Half-Life

Как сообщает информационное агентство BBC, солдаты британской армии приступили к тренировкам на специально созданной модификации знаменитого 3D-шутера Half-Life.

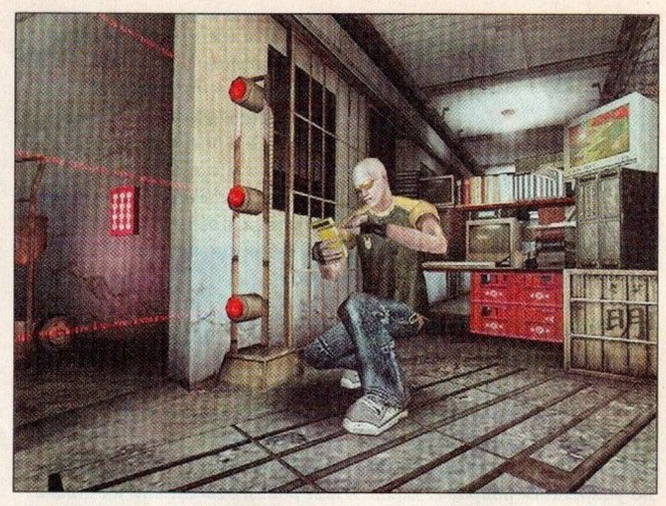


В общих чертах этот мод сильно напоминает Counter-Strike. В него могут играть одновременно до восьми солдат, которые, как и в CS делятся на две команды: террористы и войска. Но в отличие от остальных модов, в этом любое попадание в модель игрока считается смертельным. Также повышенные требования предъявляются и к реалистичности карт, на которых тренируются бойцы.

В британском Министерстве Обороны надеются, что такое обучение позволит новобранцам быстрее понять принципы ведения боя. Конечно, такие виртуальные тренировки сочетаются с более традиционными методами обучения, что, по мнению военных, должно дать ощутимый результат. - А.И.

Devastation в России

Компания "Акелла" подписала договор с фирмой AURUSH Entertainment на издание на территории России, СНГ и стран Балтии игры "Опустошение" (в оригинале Devastation). Согласно заявлениям разработчиков – компании Digitalo Studios, их проект является командным шутером от первого лица, который был создан на основе движка Unreal следующего поколения. В качестве сюжетной затравки нам преподносится очередная история об ужасном будущем, которое ожидает человеческую расу – в мире царит хаос и беззаконие, фактическая власть сосредоточена в руках мафиозных кланов, которые ведут непрерывную борьбу между собой за обладание территориями. Вам предстоит играть роль одного из членов Сопротивления: подпольной организации, конечной целью которой является свержение действующего правительства и переход власти в руки народа.



Авторы игры обещают суперпродвинутую графику, реалистичную систему повреждений и полностью интерактивную окружающую среду.

Релиз "Опустошения" намечен на третий квартал 2002 года. - А.Е.

Battle.Net не терпит читеров



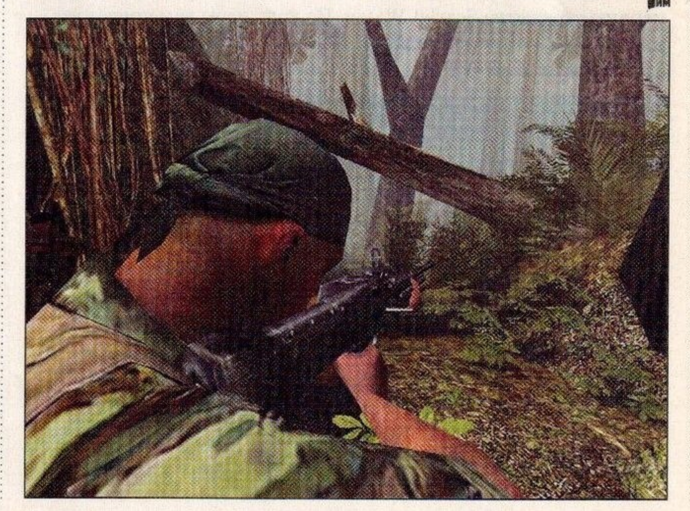
На сайте Battle.Net было опубликовано сообщение относительно игроков, использующих разнообразные читы во время сетевых игрищ в Diablo II, повышающих силу магии и мощность вашего персонажа. Если вас, например, уличат в жульничестве, то ваш CD-Key будет добавлен в так называемый "черный список" и в случае, если вы попытаетесь войти в игру, сервер подключит вас к сражению, где все ваши оппоненты также используют читы. – А.Е.

Vietcong – шутер о вьетнамской войне

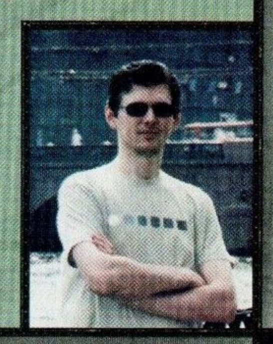
Фирма Gathering of Developers анонсировала Vietcong – новый тактический action, посвященный вьетнамской войне. Вам предстоит играть за солдата специального американского отряда и выполнить около 20 миссий во вьетнамских джунглях. Также разработчики обещают достаточно широкий выбор вооружения – около 25 видов оружия: включая M16, винтовки, гранаты, пусковые установки и многое другое. Еще известно, что кроме сингла во Vietcong будет возможность сетевой игры через интернет: можно сражаться либо на стороне американских солдат или же за вьетконговцев Проект обещает быть довольно интересным – подождем релиза, который намечен на осень этого года. – А.Е.

Новый Xbox в 2006 году?

Xbox 2 – новая игровая консоль от Microsoft, по заявлению их представителя Стива Балмера, будет выпущена примерно в 2006 году. Эта приставка будет иметь более мощный процессор и широкие возможности для использования Интернета. Однако никакой конкретной информации о новом детище Microsoft пока нет. – А.Е.




Рейнджеры всегда впереди!
КомандиР
«КОМАНДИР» — стратегия в реальном времени, действие которой посвящено легендарным событиям Второй мировой войны — высадке союзников в Нормандии 6 июня 1944 года (операция «Оверлорд») и их решительному наступлению на гитлеровскую Германию. Вы примете участие в самой масштабной десантной операции XX века в качестве командира батальона рейнджеров США. Вам и вашим бойцам предстоит высадиться на побережье Нормандии в зонах Омаха или Юта и, преодолев ожесточенное сопротивление противника, захватить плацдарм и расчистить дорогу десанту в глубь Франции. И это только начало! Рейнджерам придется пройти огонь и воду, выполнить множество особых заданий, разгромить врага под Шербуром, Каном, Гавром и Донфроном — и к концу операции «Оверлорд» вы по праву сможете назвать себя настоящим боевым командиром!
РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ – НА ДИСКЕ
ИГРОТЕКА
КомандиР
games.1c.ru
www.nival.com
Фирма "1С"
ARTS
cdv
www.cdv.de
NIVAL
INTERACTIVE
WarCommander © 2002 CDV Software Entertainment AG. All rights reserved. Командир © 2002 CDV Software Entertainment AG. © 2002 Nival Interactive. © 2002 АОЗТ «1С». Все права защищены.





Петр "Amicus" Прохоренко

Игра, которую ждут несколько лет, всегда рискует опоздать и обнаружить на перроне вместо встречающих, оркестра, толпы поклонников и румяных журналистов с хлебом-солью одинокую кучку преданных фанатов, пришедших напоследок посмотреть в глаза запоздавшему кумиру. К счастью, с Warcraft III: Reign of Chaos от Blizzard такой печальной истории не случилось - разработчики поднатужились и выпустили игру даже немного раньше крайнего срока. Пока все в летнем мареве ожидали очередного переноса выхода, продолжение культовой стратегии вело позиционные бои на подступах к магазинам. Не будем сейчас упоминать о том, кто же все-таки получил Warcraft III: Reign of Chaos первым и что из этого вышло, а лучше пристально посмотрим в глаза игре, которую для нас делали четыре долгих года.



Четырнадцатого июня пропускная способность интернета упала на 27%: пираты перекачивали исошки с Warcraft III

Слухи



В начале новой эры

Издатель	Vivendi Universal Interactive, SoftClub http://www.vivendi-universal-interactive.co.uk
Разработчик	Blizzard http://www.blizzard.com
Жанр	RTS
Требуется	Pentium II 400, 128 Mb RAM, 3D-уск 8 MB
Рекомендуется	Pentium III 600, 256 Mb RAM
Сайт игры	http://www.blizzard.com/war3/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game557.html
Смотри на диске	скриншоты, обои

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 9.4

Время освоения: 1-2 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



Я знаю, что вы будете делать следующим летом!

Выход новой игры от Blizzard Entertainment – событие не маленькое, особенно в жанре стратегий реального времени, где эта кампания лидирует давно и, судя по всему, не собирается просто так расставаться со своим привилегированным положением. Дата релиза очередного War или Star - craft'ов (я думаю, никто не сомневается, что в Blizzard уже идет работа над продолжением космических приключений зергов, протоссов и терранов) подводит жирную красную черту длительным работам по созданию игровых роликов, героев, юнитов и персонажей игры, тестированию и отладке проекта. Вот и на этот раз Blizzard поступила предельно честно по отношению к своим многочисленным поклонникам: игру доделывали ровно столько, сколько этого требовали объективные факторы. Пять тысяч человек (а позднее эта цифра еще увеличилась) круглосуточно тестировали игру, уничтожая друг друга в бескомпромиссных баталиях на просторах игровой сети Battle.net. В какой-то момент бета-тестирование затянулось настолько, что даже самые стойкие начали роптать: "Где же вожделенный баланс? Blizzard, что, не могут сбалансировать четыре игровые расы?" К счастью, все обошлось: перед нами законченная, отполированная версия игры, которая, впрочем, тоже не обойдется без патчей - Blizzard никогда не бросает свои игры после релиза.

А еще выход новой игры от Blizzard означает новую эру в мультиплеерных RTS - так было с Warcraft II, так было и с пришедшем ему на смену Starcraft, так будет и с Warcraft III. Становится больше рас, больше "камней, ножниц и бумаги", больше поклонников и -



Сражение с монстрами началось. Huntress пришлось выступить в роли живого щита для того, чтобы прикрыть от удара лучниц

самое главное - трансформируется сам мир привычных нам RTS, предлагая довольно гремучую смесь из классической "старкрафтообразной" стратегии и ролевой игры с героями, артефактами, квестами и очками опыта. Неизвестно, сколь долго проживет игра на наших винчестерах, но пока у нас нет оснований предрекать Warcraft III скорое забвение - все предыдущие RTS от Blizzard с успехом выдержали проверку временем. Так что могу смело сказать: "Я знаю, что вы будете делать следующим летом! Конечно же, играть в Warcraft III".

Из всех искусств для нас важнейшим...

В лучших традициях игр от Blizzard Warcraft III встречает нас роскошными видеороликами - подразделение Blizzard лишний раз доказало, что не зря кушает свой хлеб, составив достойную конкуренцию "Властелину Колец" и "Шреку" вместе взятым. Если вступительный ролик (с поединком человека и орка, где обоих в финале уничтожает страхолюдный демон) был впервые показан в прошлом году на E3, то видео, предваряющее первую кампанию, новое и "цепляет" игрока с первых секунд. Великолепные кинематографические планы, феерические спецэффекты, безумная, противоестественная для игрового ролика, реалистичность - в подобном ключе описывать работу дизайнеров Blizzard можно еще долго. Но лучше просто посмотреть вступление к кампании орков... Чует мое сердце, что эти короткометражные "пробы пера" есть не что иное, как заявка на будущее: когда-нибудь мы увидим и полноценный "компьютерный фильм" от Blizzard. Отдельно отмечу не только превосходное качество видео, но и иронию, с которой разработчики подошли к сюжету ролика. Грандиозное сражение между людьми и орками, прерываемое пафосным появлением демонов, привиделось, оказывается, не доблестному герою-рыцарю, а зеленокожему зубастому орку, и именно ему Предсказатель говорит: "Поведи свой народ к победе!" Весело, а как же паладины?..

Мертвые против Зеленых

Рассказывать сюжет третьей части Warcraft - занятие неблагодарное. Игра уже давно переросла в эпическую вселенную со своей географией (и подробными картами), многочисленными персонажами, многосерийной интригой (ее историю не расскажешь в одной статье). Да и потом, у каждого ведь своя история Warcraft: вот здесь мой паладин 2-го уровня убил своего первого огра, а вот тут мы встретили злого некроманта и долго от него убегали...

Однако старт все игроки в кампании Warcraft III берут с обучающих миссий. В начале открыты всего две кампании, за орков (всего несколько простеньких заданий) и за людей (цепочка заданий уже несколько посложней), чуть позже будут доступны ночные эльфы и нежить.

Это, конечно, форменное издевательство над старыми поклонниками игровой серии: на протяжении пяти первых миссий нас учат "ходить строем" и отдавать честь старшим по званию. Первые задания проходятся со средней скоростью 2-3 миссии в час и только к финалу кампании людей становятся более-менее сложными. Скажу честно, первый сейв я сделал в шестой главе людской кампании, да и то больше "ради проформы", чем по боязни проиграть миссию. Таким образом, одиночный режим игры - это своего рода интерактивная книга, рассказ о том, как орки отплыли в другие страны и как люди боролись с злобными некромантами, как доблестный Артас сошел со светлого пути паладинов и, обуреваемый жаждой мести, отправился в царство льда и холода за Лордом нежити...

Все миссии буквально напичканы скриптовыми сценками с многочисленными диалогами, обязательными моральными терзаниями героев (в стиле "бить или не бить некромантов"), предательствами и заключениями неожиданных альянсов - вы не успеете соскучиться. Тем более что Blizzard всячески старалась развлечь игроков разнообразием миссий, широко используя ранее наработанные и абсолютно новые приемы. Вот, например, миссия, в которой нам надо продержаться 30 минут до подхода подкрепления в небольшом городке. Правильно, это задание было в кампании терранов в Starcraft. Только довольно неожиданно в середине миссии (когда все

Кампания за Альянс людей состоит из девяти глав, рассказывающих историю принца Артаса, и обрамлена двумя видеороликами высочайшего качества



NIGHT ELVES NIGHT ELVES



Отряд ночных эльфов под предводительством Priestess of the Moon 2-го уровня и совсем "зеленого" Keeper of the Grove готовится атаковать монстров

подступы к базе уже пристрялены и ни один Мясной Вагон не подберется ближе, чем на километр) выясняется, что вам необходимо перехватить караван нежити, опустошающий округу и заражающий поселения людей какой-то гадостью. Приходится мобилизовывать самые боеспособные силы на эту вылазку, а ведь задание по обороне поселка никто не отменял: как только вы за порог, сметливые некроманты с веселой оравой скелетов начинают осаждать деревню. Или другое задание из той же кампании - вам необходимо уничтожить как можно больше зараженных нежитью крестьянских домов и при этом убить 100 зомби. Один нюанс - одновременно с вами те же самые 100 зомби набирает злобный лорд-вампир, повелитель скелетов и некромантов. Что проще: ускорить "добычу" зомби или решительно пресечь бесчинства крылатого уродца - решать вам.



В начале всех миссий герои и другие персонажи игры разыгрывают перед нами сценки из жизни фэнтезийного мира, спорят, подчас осуждают друг друга и иногда ведут себя совсем не как герои со знаком "плюс". Доблестный Артас, когда его армия устала вести бои в снегах северного континента и бежала к кораблям, набрал наемников и потопил все суда к чертовой матери. А потом объявил соратникам, что это наемники-монстры (огры и ледяные тролли) разбили все корабли. Героям Warcraft III ничто человеческое не чуждо - хитрость и коварство в том числе...

Новые правила старого мира

Blizzard включила в игру целый ряд кардинальных изменений, приведших к тому, что Warcraft II и тем более Starcraft уже нельзя поставить в один ряд с Warcraft III. Это как бы и не чистая RTS - слишком сильно влияние ролевых игр и слишком многому у них научился молодой "Варкрафт". К примеру, монстры - на каждой карте в закоулках мирно бродят



небольшие отряды существ, которых ваши герои (вместе с юнитами, разумеется) должны уничтожить и получить за это очки опыта. Отстрел монстров - занятие обязательное, первоуровневый герой не представляет из себя ничего серьезного, он даже не может справиться с пятью крестьянами! Для того чтобы не ударить в грязь лицом перед ордами противника, необходимо добраться хотя бы до 3-4 уровня, а это несколько уничтоженных лично героем монстров.

Про смену дня и ночи уже довольно много писали, но не остановиться на этом нововведении мы не можем. В ночное время большинство монстров на карте мирно спит, и мимо их постов можно тихонько проскользнуть (еще одна лазейка для организации ранней атаки оппонента). Самым интересным стал тот факт, что каждая раса получает определенный бонус в зависимости от времени суток. Люди и орки комфортнее чувствуют себя днем, эльфы и нежить - ночью. Поэтому пара игроков орк+нежить заведомо хуже, чем два ночных эльфа - последние могут атаковать в ночное время, получая не только бонус к регенерации повреждений, но и возможность скрыться в ночной тьме в случае провала атаки.

Совершенно новым для вселенной Warcraft стало и понятие Upkeep, что примерно можно перевести как "содержание армии". Суть нововведения чрезвычайно проста: в самом начале игры вы находитесь в стадии No Upkeep, и мешочки с золотом перекочевывают на базу в целости и сохранности (10 единиц золота за одну "ходку" юнита). Когда достигнут определенный лимит в количестве воинов (сейчас это 30 единиц "еды"), вы переходите в стадию Low Upkeep и золото начинает добываться медленнее (7 единиц, причем из шахты убывает по-прежнему 10). Соответственно, 30% "пропавшего" золота идет на содержание вашего разросшегося военного аппарата. Финальная стадия (больше 70 единиц "еды") наступает, когда в вашем распоряжении находятся два или три героя и ряд юнитов более высокого уровня, - вы вступаете в High Upkeep (самая медленная добыча золота, всего 4 единицы из 10 добываемых). По замыслу разработчиков, Upkeep поможет ликвидировать "лишние" запасы ресурсов, возникающие у игроков с большой армией и хорошо развитой экономикой, а также повысить динамичность игры. На деле это означает, что игрокам экономически невыгодно копить большие армии и запираться в своем углу карты: бездействующие войска очень быстро сожрут все доступные ресурсы и золотые шахты опустеют. Важный момент - оборонительные башни всех рас не являются юнитами и не требуют Upkeep'а, поэтому являются одним из ключевых элементом в обороне базы.



Группа Ghouls, усиленная Death Knight и Lich, торопится нанести "дружественный визит" на базу ночных эльфов. Эльфы готовы к отражению атаки, но пока этого не показывают





Вполне ожидаемый результат - Archers и Huntress при содействии Priestess of the Moon и Keeper of the Grove вернули некромантов обратно в их теплые могилы

We are under attack!

Слава Богу, игровая партия в Warcraft III начинается так же, как и в предыдущих версиях стратегий реального времени от Blizzard. В самом начале вы располагаете пятью рабочими юнитами, главным зданием и шахтой с золотом. Только нежить имеет всего четырех рабочих и одного Ghoul - он необходим для сбора дерева, но у оживших мертвецов традиционно все "не как у людей"...

Геймплей действительно достаточно сильно изменился, RPS (Roleplaying Strategy) в действии оказывается достаточно крепкой штучкой - старые, годами наработанные, приемы игры не только не приносят желаемого





Герои не прочь выяснить отношения в перерывах между миссиями. На этой картинке Артас спорит со своим учителем. Watch your tone with me, boy. - непочтительность к старшим приведет Артаса прямо в пучину некромантии

результата, но и ведут к досадным поражениям. В Warcraft III не столь важно количество юнитов и развитость экономической системы, как уровень основного героя, его способности и предметы, а также mouse control - умение управляться с небольшими отрядами и отдельными юнитами. Конечно, в Warcraft III гораздо проще обучиться играть опытному бойцу в Starcraft, чем зеленому новичку или любителю RPG, но вот поклонники макро-стиля игры в RTS вряд ли найдут себе "экологическую нишу" в новой стратегии от Blizzard. По-настоящему большую армию однотипных юнитов в Warcraft III очень сложно построить, да и эффективность ее гораздо ниже, чем у маленького (10-12 юнитов) отряда с героями и разноплановыми юнитами. Вам придется искать баланс между войсками ближнего боя, стрелками, магами и героями - есть ли в игре идеальное сочетание для всех рас, покажет время.

Четыре игровые расы действительно абсолютно различны, со своими наборами юнитов, стратегиями, различные экономическими системами. Орки, ночные эльфы и нежить отличаются примерно так же, как зерги и протоссы в Starcraft. Четыре уникальные расы – это, определенно, большая удача Blizzard. Простое изучение всех юнитов и возможных тактических приемов может затянуться на месяц; будьте уверены, обитателям сказочного фэнтезийного мира Warcraft III есть, чем вас удивить!



Сложно давать стопроцентно верные прогнозы относительно игровых рас, но уже сейчас можно сказать, что Альянсу людей разработчики уделили место "базовой" расы для новичков. Ими очень просто играть, но очень сложно выиграть. Мобильные и быстрые Undead, вобравшие в себя черты зергов и протоссов, гораздо агрессивнее, и тактика быстрого натиска в их исполнении (Death Knight + 9-11 Ghoul) потрясающе эффективна. Опять же, виртуозное освоение расы потребует от игрока немало сил и способностей. Орки производят впечатление достаточно грубой расы "позднего удара": есть что-то в их атаках от тактики mass zealot из Starcraft. Впрочем, Орда не лишена и мощной магии, найти соответствующий баланс между метателями копий, виртуозами боевых топоров, самураями-Blade Master и магами - отныне ваша задача. Последняя раса, ночные эльфы, это, конечно, тактика hit & run в самой чистом виде. Эльфов, атакующих ночью, как бы и нет на карте: при любой возможности они растворяются в тени, и противнику только и остается, что в бессильной злобе метаться между безмолвными вековыми деревьями.

Я сознательно ни слова не сказал про сбалансированность четырех игровых рас, потому что пока ждать чуда от Blizzard не стоит - легионы игроков уже в первые недели после выхода игры найдут десятки "дырок", "дырочек" и настоящих "провалов" в балансе игры и будут использовать их для достижения победы. Помните, что Starcraft обрел первые черты своего близкого к идеальному баланса только после патча 1.04, а бета-версия Warcraft III патчилась более двадцати раз!

Ваша ложка дегтя, сэр!

Если у вас сложилось впечатление, что Warcraft III - идеальная игра, не буду вас в этом разубеждать.

Но даже при великолепной анимации юнитов графика Warcraft III оставляет впечатление немного "топорной".

Ко всему прочему, возможность вращения камеры была убрана еще на ранней стадии разработки Warcraft III (она усложняла управление и перегружала систему). Получается технология ради технологии, ничего не добавляющая игре по сути.

Вторая проблема целиком вытекает из первой - системные требования. Да, в Warcraft III можно играть практически на любом современном компьютере, но вот добиться нормального количества fps в сценах с участием 20-30 юнитов и 4-5 героев смогут только обладатели hi-end машин. Самый неприятное, что производительность игры падает при возросшей нагрузке на процессор. То есть тормоза начинаются именно в момент боя/осады базы противника, а ведь по новым правилам именно контроль над своими юнитами гораздо важнее их количества...

Но на самом деле, Warcraft - двигатель прогресса, а через год и пару апгрейдов никто про "завышенные и системные" не вспомнит.

А напоследок я скажу...

Warcraft III производит достаточно цельное впечатление. Это, безусловно, не халтура и не желание "срубить бабок" на многочисленных поклонниках. Это действительно новая игра, продвигающая жанр RTS (или RPS, если уж так угодно Blizzard) на новую ступень. И уже только поэтому Warcraft III является эпохальной игрой - будьте уверены, что после ее утверждения на троне "короля RTS" возникнет целая плеяда игр-эпигонов, предлагающих "все то же самое + пару новых фич". Итак, новая эра RTS наступила - это исторический факт. Ну что же, раз с формальностями покончено, сыграем в Warcraft III?



ORCS ORCS



Warcraft III - юниты и герои



Оказавшись в мире Warcraft III, вы невольно можете потеряться в обилии новых и старых юнитов, героев и монстров - мир игры стал сложней и интересней. Но при всем буйстве многообразия вселенная Warcraft придерживается своей внутренней логики - каждая из четырех игровых рас имеет по три типа героев и десять типов юнитов. Вместе мы получаем довольно внушительную армию: 12 разновидностей героев со своей магией, способностями и специфическими "аурами" и целых 40 типов юнитов, большая часть из которых также не прочь применить в бою парочку-другую неизвестных противнику приемов. Данный текст предназначен для заблудившихся по пути из Азерота в Лордаерон игроков - мы поможем вам очень быстро разобраться, кто есть кто во вселенной Warcraft. Итак, приступаем...

Альянс людей

Вечные противники брутальных зеленокожих вояк-орков, люди представлены в Warcraft III альянсом дварфов, эльфов и собственно людей. Альянс занимает стандартное место "стартовой" расы (как люди в Warcraft II и терраны в Starcraft) - с очень большой вероятностью начинающий игрок встанет именно под знамена Альянса просто в силу ряда психологических моментов: тут не надо гадать, кто собирает золото и дерево, а кто пойдет в атаку, назначение всех юнитов и зданий и так интуитивно понятно. В армии Альянса, как и любой другой в Warcraft III, служат 10 типов юнитов и 3 типа героев. Элита союза людей с карликами и остроухими любителями луков представлена:



Archmage - магический герой, обладающий стандартной атакой файерболом (не очень сильной, особенно в начале игры) и несколькими специфическими заклинаниями. Его оружие массового поражения - Blizzard, дождь из ледяных кристаллов, буквально разрывающий противника на части. Очень удобное средство проведения "артподготовки" перед зачисткой мест обитания монстров также помогает отбивать атаки противника. К сожалению, наносит вред как чужим, так и своим юнитам, поэтому требует особой осторожности в применении. Второе заклинание Archmage называется Summon Water Elemental и вызывает, соответственно, водного элементаля, далее сражающегося на стороне Альянса. За бой можно вызвать несколько существ, но больше трех элементалей одновременно лично у меня призвать не получалось. Пассивный навык (далее - "аура") архимага под названием Brilliance Aura заметно усиливает возможности находящихся рядом с героем магов рангом пониже (Priest и Sorceress). Ultimate Spell Archmage называется Mass Teleport и позволяет телепортировать не только свою персону, но и 12 ближайших юнитов (включая союзные)!



Mountain King - коротышка с большим молотком, который при определенной сноровке игрока превращается в настоящего убийцу героев противника. Mountain King имеет возможность использовать Storm Bolt, убийственный бросок боевого молота. Другой прием карлика также связан с его основным оружием: ударив молотом о землю, Mountain King может шокировать таким хулиганским поведением войска противника и на некоторое время парализовать их. Использование скилла Bash приводит к еще более яростным атакам на обескураженных врагов, а самое мощное заклинание Mountain King под названием Avatar изменяет его до неузнаваемости. Дварф раздувается, увеличивается в размерах и становится крепким, словно камень, - об него разобьется любая атака противника.



Paladin - этот герой с успехом сочетает в себе магические и боевые навыки, имея хорошие показатели как в рукопашном бою, так и в различном волшебстве. Его заклинание Holy Light позволяет лечить находящихся поблизости союзных юнитов (оно же наносит повреждения юнитам Undead), Divine Shield на короткое время делает юнит неуязвимым (причем сам он при этом может атаковать противника). Очень полезное заклинание, но, к сожалению, оно слишком долго "перезаряжается". Devotion Aura значительно усиливает свиту паладина, действие ауры перманентно. Но самая внушительная способность Paladin - это, конечно, знаменитая Ressurection, в мановение ока поднимающая погибших юнитов и возвращающая их к полноценной жизни.

Перейдем теперь к рядовым армии Альянса, обыкновенным юнитам, которые будут оберегать и охранять доблестных героев от посягательств назойливого противника, а также выносить на своих плечах всю тяжесть войн во вселенной Warcraft III.



Peasant - рабочая лошадка армии Альянса, дровосек и каменщик в одном лице, обладающий одной полезной в случае атаки противника особенностью: Call to Arms позволяет на ограниченное время превратить работяг в эрзац-рыцарей, своего рода фэнтезийный фольксштурм. Обратите внимание, что Peasant, в отличие от рабочих всех других рас, могут строить здания сообща, значительно ускоряя процесс возведения построек.



Footman - стандартный рыцарь-пехотинец, основа армии Альянса. Имеет способность Defend, то есть закрывается щитом и может значительно уменьшить повреждения, наносимые стрелками противника.



Knight - уже более серьезная военная сила, конный рыцарь. Не имеет каких-либо спецприемов, его тактика проста и незатейлива: будь



ты хоть эльфом, хоть нежитью, хоть огром преклонных годов - голова с плеч, и все дела!



Priest - если рыцаря разработчики обидели по части заклинаний, то священник наделен ими даже сверх меры. С помощью Inner Fire он может сделать солдат Альянса более стойкими в бою, Dispel Magic позволит избавиться от вредоносного заклинания, наложенного магом врага, а Heal достаточно бодро подлечивает как дружественные юниты, так и героев.



Sorceress – женщина-маг, дополняет своими возможностями набор заклинаний юнитов Альянса. Ее Slow очень помогает во время нападения противника, замедляя скорость юнитов врага и снижая их боеспособность. Invisibility делает магиню невидимой, но, как и в случае с ночными эльфами, любые попытки атаковать или применить заклинание откроют месторасположение "шпионки". Кроме этого, разработчики добавили в арсенал Sorceress мощное заклинание Polymorph, на ограниченное время (1 минута) превращающее противника в безобидную овечку. Обратите внимание, что, хотя противник и не сможет вас атаковать, все его параметры сохранятся. Отдельный плюс – для summon-юнитов Polymorph смертелен.



Mortar Team - парочка гномов с мортирой может оказаться очень полезна в обороне. Стреляет разрывными снарядами, наносящими повреждение сразу нескольким целям. Дополнительно Mortar Team может запустить Flare (осветительную ракету), высветив окружающую территорию и спрятавшихся "невидимок" противника.

Rifleman - самый эффективный стрелковый юнит Альянса, с успехом поражает как





наземные, так и воздушные цели, а также героев противника. К сожалению, лишен каких-либо спецнавыков. Рекомендуется применять в больших отрядах или же в сочетании с разрушительной Mortar Team.



Gyrocopter - пожалуй, один из самых забавных юнитов в игре. Gyrocopter может атаковать все воздушные юниты противника, а после апгрейда получает возможность сбрасывать бомбы и на пехоту врага. Gyrocopter несколько слабее "истребителей" других рас, но возможность починки повреждений (этим занимаются Peasant) делает его очень опасным в руках опытного игрока.



Steam Tank - идеальная машина для разрушения обороны базы противника, стреляет дальше, чем любые оборонительные башни, но может быть использован только против строений.



Gryphon Rider - прилетевший прямиком из Warcraft II, этот юнит является довольно мощным средством борьбы с противником, правда, не для всех игроков. Построить Gryphon Rider можно только в самом конце игры, когда победа, скорее всего, будет добыта другими войсками. Но на картах с большим количеством преград для пехоты Gryphon Rider просто не заменим.

Ожившие мертвецы

Как ни странно, но по структуре базы, особенностям добычи ресурсов и строительства зданий неаппетитные Undead'ы больше всего напоминают смесь гордых и благородных протоссов и отвратительных зергов из Starcraft. Герои Оживших мертвецов, некроманты и вампиры, представлены следующими типами:

Death Knight - мощный боевой герой, используемый в основном в рукопашном бою. Как и ожидалось, специализируется на усилении собственной персоны, а не близлежащих юнитов (эгоист!). Его Death Pact способен восстановить рыцарю Смерти здоровье, но ценой является жизнь одного из Undead-юнитов. Постоянно действующая Unholy Aura увеличивает скорость передвижения и время регенерации свиты Death Knight, а Death Coil либо лечит союзников рыцаря, либо наносит повреждения его противникам. Мощное заклинание Death Knight'a под названием Animate Dead поднимает из могил все близлежащие погибшие юниты Undead (правда, живут они ограниченное время), как вы видите, оно практически аналогично Ressurection, которым пользуется Paladin Альянса людей.







Lich - маг армии смерти обладает рядом сильных заклинаний, среди которых мы отметим Frost Armour (магическая броня для союзников), Dark Ritual, аналогичный Death Pact рыцаря Смерти, с той лишь разницей, что жертвоприношение юнита дает ману, а не хитпоинты. От Frost Nova пока особой пользы не замечено, но, возможно, она проявится в будущих баталиях.



Dreadlord - крылатый вампир (кстати, его левитация - чистая показуха, на самом деле Dreadlord не может пересекать препятствия на карте) использует ряд устрашающих и опасных заклинаний. Carrion Swarm призывает на помощь лорда рой летучих мышей и больно жалящих насекомых, Sleep просто гипнотизирует и усыпляет оппонентов, а Inferno бросает огонь на несчастных, не пожелавших пойти путями Смерти. Аура крылатого лорда под названием Vampiric Aura позволяет всем союзным юнитам восстанавливать хитпоинты за счет нанесения дополнительного урона врагам.

Рядовые члены культа смерти, конечно, не так колоритны, как их начальники, но и среди "простых" некромантов и их сподвижников тоже есть немало незаурядных персон. Начнем по порядку, с рабочих.



Acolyte - базовый рабочий юнит, сильно напоминающий Probe Протоссов. Acolyte не обязан находиться около строящегося здания базы Undead, его задача просто "запустить" строительство. Добывает золото он, не таская мешочки в главное здание, а путем "телепортации" ресурсов на базу. Также Acolyte может принести себя в жертву силам тьмы (способность Sacrifice) и превратиться в Shade - существо, не обладающее телом, безобидное, но невидимое и способное распознавать скрытые юниты противника.



Ghoul - упырь, название которого правильно читается как "гуль", а вовсе не "гхоул", представляет собой универсального рабочего/солдата армии нежити. Он может валить лес и добывать ценную древесину, может с успехом сражаться, а способность Cannibalize дает ему возможность путем поедания трупов противников восстанавливать силы и здоровье. Кстати, если раньше гули могли трансформироваться в ужасного мясника Abomination, то в полной версии игры их этой способности лишили. На самом деле Ghoul - очень важный юнит, на первых порах составляющий основу армии нежити.



Necromancer - старичок в мантии и рогатой шапке вовсе не так безобиден, как кажется с виду. Его заклинание Raise Dead, без сомнения, является одним из сильнейших в игре (по сочетанию цена/эффект/доступность). Пять-шесть Necromancer могут в единицу времени поднять из могил до 12 воинов-скелетов, которые сами по себе достаточно сильны и составляют своеобразную живую стену перед недосягаемыми для противника темными магами. Поэтому появление на поле боя, усеянном трупами, отряда некромантов не сулит противнику ничего хорошего - скоро все его погибшие юниты будут подняты из могил и повернутся против своих старых хозяев. Дополнительные возможности юнита (Cripple и Unholy Frenzy) не представляют из себя ничего выдающегося. Первая ненадолго парализует противника, а вторая увеличивает скорость союзников - вполне стандартные функции "полевых" магов.

Abomination - одно из самых мрачных созданий во вселенной Warcraft III, собранный из нескольких трупов Abomination, занимает



в армии некромантов место тяжелого юнита ближнего боя. Когда снизилась эффективность ваших Ghouls, наступает время Abomination - он с успехом справится с самым опасным противником.





Banshee - неупокоенная душа убитой женщины станет настоящим проклятьем ваших недругов, потому как Banshee очень эффективный и полезный летающий юнит. Возможность атак по наземным, воздушным юнитам и зданиям делают Banshee частой участницей рейдов в тыл противника, а высокая скорость позволяет легко отрываться от преследования. Кроме этого, Banshee может на время получать контроль над юнитами противника (Possession), проклинать врагов, уменьшая их combat skills (Curse) и даже давать антимагическую броню союзникам (Anti-Magic Shell).



Gargoyle - довольно простенький юнит, неплохая свита для Лорда-Вампира или рыцаря Смерти. Из способностей в ассортименте представлена только Stone Form, дающая почти полную защиту от атак противника (ценой подвижности юнита).



Crypt Fiend - чрезвычайно неприятная смесь паука и человека атакует врагов на расстоянии.

Способность, как и у Gargoyles, только одна, Web, с помощью которой противник облепляется липкой паутиной и становится легкой добычей других юнитов нежити. Паутина запутывает не только пехотинцев, но и летунов врага, к примеру, Gryphon Rider в таком "наряде" смотрится очень забавно и летает низко-низко, совсем как крокодил из армейского анекдота.



Frost Wyrm - очень дорогой и, увы, малоэффективный юнит. С баснословно дорогим отрядом Frost Wyrm легко справится даже подразделение гномов-стрелков, а потери для вашего бюджета будут непоправимы. Способность только одна - Freezing Breath, позволяет "замораживать" здания



противника. Зачем это нам надо, когда их просто можно разрушить?



Meat Wagon - чудовищное изобретение богомерзких некромантов позволяет им заготавливать трупы впрок и возить их в этих своеобразных "рефрижераторах". Meat Wagon дает возможность использовать себя и как импровизированную катапульту, обстреливая мертвыми телами позиции противника. Ко всему прочему, трупы, загруженные в Meat Wagon, всегда могут быть применены некромантами для создания их любимых Sceleton Warriors.

Ночные эльфы

Без сомнения, армия ночных эльфов - самая стильная в Warcraft III, но многие игроки выбирают эльфов не только из-за внешней красивости и давней любви к остроухим эльфийкам, но и из-за мощных героев и эффективных юнитов. Как и в случае с Альянсом людей и нежитью, мы сначала поговорим о героях ночных эльфов, а потом перечислим их юниты.



Keeper of the Grove - это основной магический герой ночных эльфов. Он обладает рядом сильнейших заклинаний, самым используемым из которых является Force of Nature. Заклинание превращает несколько деревьев в двух-четырех треантов (ходячие деревья), которые достаточно продолжительное время сражаются за эльфийскую армию. Треантов удобно ставить перед линией эльфийских лучниц, они играют роль своеобразной баррикады между стрелками и противником. Entangling Roots Хранителя рощи не только обездвиживают юниты врага, но и наносят им довольно ощутимый ущерб, а постоянно действующая Thorns Aura помогает эльфам сражаться в рукопашную. Самым сильным заклинанием Хранителя является Tranquility - волшебный дождь, восстанавливающий здоровье и магию солдат-эльфов.



Priestess of the Moon - эльфийка на колоритном белом тигре обычно выступает в роли предводительницы стрелковых отрядов ночных эльфов. Ее Trueshot Aura сильно увеличивает эффективность дистанционных атак союзников, а способности Searing Arrows и Starfall (звездопад, поражающий большое количество врагов) только подтверждают ценность героя на посту лидера атакующей армии эльфов. Как и все женщины-эльфы, Priestess of the Moon обладает способностью Shadowmeld, то есть становится невидимой в ночное время - конечно, если она не двигается и не стреляет. А вот способность Scout позволяет лунной эльфийке исследовать карту с помощью ручной совы.



Demon Hunter - мрачный герой ночных эльфов, настольно увлекся погоней за демонами, что сам стал одним из них, является мощным "рукопашным" юнитом. Его способность Evasion позволяет уворачиваться от атак противника, Immolation дает возможность создавать вокруг себя магическую броню, а Mana Burn в буквальном смысле взрывает запасы маны противника - очень эффективное средство против вражеских магов. На вершине своей карьеры охотник на демонов может изучить Metamorphosis и получить возможность превращаться в свирепое демоническое создание (в демон-форме охотник не только обладает повышенным запасом здоровья и большей скоростью регенерации, но и может бросать файерболы).

Впрочем, не героями едиными жива лесная полупартизанская армия ночных эльфов, и разговор о них был бы неполным без перечисления рядовых юнитов армии.



Wisp - рабочий ночных эльфов выглядит достаточно экзотично и обладает рядом неожиданных свойств. Во-первых, подобно дронам зергов из Starcraft, он исчезает во время строительства зданий, но в большинстве случаев появляется вновь после окончания стройки. Во-вторых, Wisp с помощью магии транспортирует лес в закрома базы эльфов, ему нет необходимости совершать длительные вояжи от мест лесозаготовки до Дерева Жизни (правда, за это приходится расплачиваться самой медленной добычей леса из всех рас). Из специальных способностей Wisp отметим Detonate - маленький лесной огонек может взорваться в толпе врагов, причинив им достаточно серьезные повреждения.



Archer - это основа любой армии ночных эльфов. Женщина с луком смертельно опасна! А при наличии Priestess of the Moon с ее Trueshot Aura эльфийки становятся настоящими терминаторами. Единственное, в чем нуждаются лучницы, - это небольшое прикрытие из юнитов ближнего боя, оберегающее стрелков от противника. Archer также обладает способностью Shadowmeld и может быть рекомендована не только для засад на карте, но и для стремительных атак базы противника в ночное время.



Huntress - старшая сестра Archer, женщина-эльф на лесном звере, вооруженная боевым метательным трилистником, является основным юнитом ночных эльфов на поздних этапах игры. Она также может прятаться в ночной тьме и обладает очень полезным заклинанием Sentinel, позволяющем "поставить" над любым деревом в лесу магическую совудетектор.



Dryad - довольно интересный узкоспециализированный юнит, назначение которого - нейтрализовать магию противника. Пассивная способность Magic Immunity делает Dryad совершенно не восприимчивой к заклинаниям противника, а Abolish Magic позволяет снимать неблагоприятные заклинания с союзных юнитов.



Ballista - основное осадное оружие Ночных Эльфов, наносит дополнительные повреждения зданиям, но не может атаковать летающие юниты. Никаких специальных "способностей" не имеет, в целом эквивалентна осадной технике других рас (Steam Tank, Catapult, Meat Wagon)



Druid of the Claw и **Druid of the Talon** - в армии ночных эльфов два типа друидов-магов, оба способны к превращениям в представителей животного царства и являются сильными магическими юнитами. Druid of the Claw может излечивать себя или союзников с помощью Rejuvenation, а Roar дает юниту возможность нанесения дополнительного урона врагу. Однако наиболее привлекательным кажется изучение Bear Form, потому как в образе дикого медведя друид гораздо сильнее в рукопашном бою. Druid of the Talon способен в обличии ворона пересекать любые преграды, а с помощью заклинания Cyclone может создать мощный вихрь, поднимающий юниты противника высоко в воздух и наносящий им повреждения. Его способность Faerie Fire "снимает" броню с юнитов врага - эффективная "артподготовка" перед смертоносной атакой эльфийских лучниц.



Hippogryph Rider - соединив обычную лучницу со специально выращенным магическим Hippogryph, хитроумные эльфы получили композитный юнит, сочетающий в себе высокую мобильность с огневой мощью. К сожалению, использовать Hippogryph Rider можно только в конце партии (раньше его затруднительно создать по экономическим причинам), когда гораздо притягательнее смотрится отряд химер. Впрочем, если у вас уже есть группа лучниц и вы не хотите их уничтожать ради постройки новых войск - можно попробовать в деле и Hippogryph Rider.



Chimaera - двухголовое чудовище, без сомнения, самый мощный юнит армии ночных эльфов. Химера мобильна, может атаковать как наземные, так и воздушные юниты, наносит серьезный урон противнику и после апгрейда может поражать недругов "кислотным" дыханием. Определенно, очень полезный (хотя и дорогой) юнит.

Орда орков

Зеленые и беспощадные рубаки давно стали неотъемлемой частью мира Warcraft. Это раса, главные приемы которой основаны на сочетании мощных юнитов ближнего боя, примитивной (но действенной) магии, бесконечной



отваги на поле сражения и виртуозном владением оружием ближнего боя. Герои вечных варваров фэнтезийного мира представлены:



Blademaster - очень похожий на японского самурая герой может похвастаться набором из четырех способностей. Bladestorm делает мастера рукопашного боя похожим на небольшой циклон, только вместо воздушных вихрей на противника обрушиваются смертоносные удары его меча (110 единиц повреждения в секунду ближайшим юнитам). Пассивный навык Critical Strike позволяет Blademaster'у специализироваться на уничтожении избранных юнитов противника (лучше всего - вражеского героя) - с 20% вероятностью он нанесет максимальное повреждение. С Mirror Image разработчики знакомят игрока еще в самом начале кампании за Альянс, лидер Орков может создавать "фальшивые" копии самого себя, запутывая противников и направляя их по ложному следу. Вершиной мастерства Blademaster является Wind Walk - настолько быстрое перемещение по полю битвы, что за "самураем" можно уследить, только воспользовавшись специальной оптикой.



Farseer - магический герой, вооруженный рядом весомых "аргументов" и сопоставимый по возможностям с Archmage Альянса. Chain Lighting предназначен для атаки множественных целей, например, отрядов эльфийских лучниц, а Earthquake (эдакое карманное землетрясение) вгоняет войска противника в ступор и мешает им сосредоточиться на атаке орков. Far Sight дает магу возможность исследовать отдаленные места на карте, а Feral Spirit (главное заклинание Farseer'а) вызывает нескольких свирепых волков, причем уровень существ напрямую зависит от опытности вызывающего мага.



Tauren Chieftain - вождь племени минотавров, настолько преданный своей расе, что таскает родовой тотем даже на поле боя, единственный из героев Орды наделен пассивным навыком. Его Endurance Aura усиливает все дружественные юниты, в то время как способность Reincarnation не позволяет просто так вывести вождя из игры - он возродится, как минимум, еще раз. Shockwawe и War Stomp связаны с манипуляциями с уже упомянутым нами тотемом, который Tauren Chieftain носит на спине. Оба заклинания наносят значительный ущерб и доводят до состояния глубокого шока противников.

Насколько бы ни были сильны грозные герои Орды орков, без помощи обычных юнитов, зеленокожих и не очень, они не смогли бы добиться вожделенной победы. Перейдем к прочим обитателям стойбищ Орды.

Peon - знакомый игрокам из предыдущих серий Warcraft придурковатый Peon хорошо сохранился и даже получил новую способность.



Pillage позволяет во время атаки вражеских построек "добывать" немного золота.



Grunt - еще один старый знакомый, о котором и так все известно. Как и Peon, Grunt получил способность Pillage и теперь штурмует поселения противников не только к боевой славе орков, но и к их финансовому благополучию.



Troll Headhunter - этот юнит заменил мрачного тролля-берсеркера на посту главного стрелка в армии Орды (последний, кстати, переведен в состав войск нейтралов). Из способностей в ассортименте только Regeneration.



Raider - верхом на волке, с большим тесаком в руках, этот "кавалерийский" юнит участвует в стремительных набегах на врагов. Способность Ensnare позволяет ему захватывать пленников (для пыток, жертвоприношений и прочих увеселительных мероприятий) - сетка опутывает пеших врагов и приводит к "вынужденной посадке" дерзких летунов противника. Так же, как и его "младшие братья" Peon и Grunt, Raider обладает способностью Pillage.



Kodo Beast - огромный "бегемот" может запросто сожрать целого юнита врага. Способность Devour позволяет заглатывать противников, и, только убив Kodo Beast, соратники проглоченного имеют возможность освободить жертву (только если хитрый Кодо еще не успел ее переварить). War Drums (боевые барабаны), установленные на спине Kodo Beast, воодушевляют рядовых воинов Орды на совершение новых подвигов, и они сражаются с удвоенной силой.



Shaman - главный "полевой" маг Орды. Его заклинание Bloodlust позволяет рядовым юнитам несколько увеличиваться в размере и атаковать противника с удвоенной энергией, а Lighting Shield создает магический барьер, наносящий повреждения при атаках юнита. Purge подходит для снятия любых заклинаний, причем может нейтрализовать не только вредоносную магию, но и убрать благословение с солдат противника.



Troll Witch Doctor - этот юнит является вторым магом Орды после шамана. Его заклинание Healing Ward лечит находящиеся поблизости союзные юниты, а Sentry Ward позволяет просматривать окрестности. Другое полезное заклинание, Stasis Trap, на время останавливает проходящего мимо врага. В этом магический капкан ничем не отличается от обычного.

Между прочим...



Не секрет, что после выхода WarCraft III: Reign of Chaos компания Blizzard собирается заняться разработкой продолжения своей космической саги Starcraft 2. Уже сейчас энтузиасты находят различные косвенные подтверждения этому. Например, обозреватели известного старкрафтерского сайта Starcraft Legacy обнаружили в файлах Warcraft III своеобразные easter eggs - три модели юнитов из Starcraft: Zerg Zergling, Zerg Hydralisk и Terran Marine.

Кроме этого, в кампании за ночных эльфов был найден необычный персонаж - Zerg Hydralisk. Во второй миссии кампании, в правом верхнем углу карты, "гидра" прячется за деревьями, и, если уничтожить преграду с помощью баллист, "приблудный" юнит присоединится к игроку.

На самом деле, все эти находки вовсе не означают разработку Starcraft 2 на движке от Warcraft III - это было бы против политики Blizzard. Компания наверняка рассчитывает на длительный успех разрабатывавшегося четыре года WarCraft III: Reign of Chaos, поэтому продолжение приключений зергов, протоссов и терранов ожидает нас тоже только через несколько лет. Надо ли говорить, что к тому времени движок WarCraft III устареет, и выпустить на нем сиквел популярной стратегии будет равносильно самоубийству?

Так что, модели старкрафтовских персонажей в Warcraft III - это всего лишь easter eggs. Забавная шутка разработчиков, и не более...

Catapult - армия орков никак не могла обойтись без катапульты, традиционного осадного оружия Орды. Катапульта в Warcraft III почти полностью копирует свою товарку из второй части игры.



Wyvern Rider - сильный летающий юнит, с одной дополнительной способностью - отравить противника. Вполне эквивалентен летунам последнего уровня других рас, так что назначение Wyvern Rider - составить костяк вашей армии на поздних этапах игры.



Tauren - довольно интересный юнит, сражающийся на поле боя родовым тотемом. Здоровенное "бревно", которым он охаживает оппонентов, дает возможность проводить специальные атаки Pulverize (25% вероятности, что урон будет распределен среди нескольких юнитов противника).

Postal 2

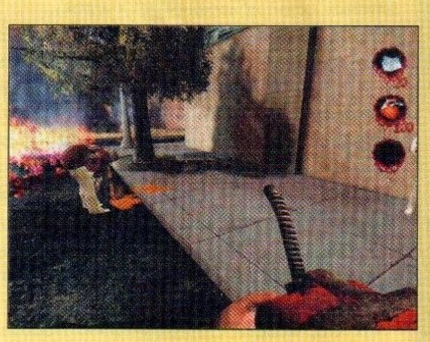
Шиза косит наши ряды

Владимир Чаплыгин

Хорошая новость: почтальон сегодня пришел рано.
Плохая: он в бронежилете и с АК-47 в руках.
Американский почтовый юмор

Издатель	Не объявлен
Разработчик	Running With Scissors http://www.runningwithscissors.com
Жанр	FPS
Дата выхода	25 декабря 2002 года
Сайт игры	http://postal2.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2347.html
Смотри на диске	скриншоты

У жителей США слово Postal ассоциируется с тремя вещами. Старшее поколение начнет брюзжать, что почтовая служба в их районе работает из рук вон плохо и всякий раз, вскрывая очередную порцию корреспонденции, они опасаются обнаружить в обычном желтом конверте порошок с сибирской язвой или какой-нибудь другой заразой. Другая, более молодая, часть опрашиваемых расскажет вам о криминальном лексическом значении слова "postal" и выражения "go postal". Наконец, некоторые подростки, увлекающиеся компьютерными играми в ответ, подражая рэпперам, медлительно произнесут примерно следующее: "Йо, чувак, неужели ты не знаешь, Postal - это такая рулезная гамеса, где на улицах можно устраивать кровавую баню?"



Опять двадцать пять

В 1997 году разработчики сознательно пошли войной на существующие моральные устои и на обложке диска написали "игра не рекомендуется малым детям, сенаторам, руководителям религиозных сект, а также людям с неустойчивой психикой и лицам, страдающим манией величия". В ответ в прессе раздули шумиху по поводу наличия в Postal немотивированного насилия, превышающего все разумные пределы, а последний гвоздь в крышку гроба забил сенатор Джозеф Либерман, попытавшийся инициировать процесс принятия закона, запрещающий продажу игры по всей стране. Лишь считанное количество магазинов рискнуло поставить на свои полки опальные коробки, посередине которых красовались большие ярко-алые буквы, образующие слово Postal. Поэтому оставшуюся часть скромного тиража (двести тысяч экземпляров) разработчики реализовали через интернет.

В итоге, руководители Running With Scissors еле-еле окупили труды, затраченные на разработку проекта, зато приобрели огромную популярность среди молодежи.

Казалось бы, с тех пор минуло почти пять лет, и разработчики сделали нужные выводы. Одно дело - отстреливать конечности у врагов американской нации в Soldier of Fortune, другое - поджигать напалмом первых попавшихся на глаза сограждан. Ан нет, в начале нынешней зимы основатели Running With Scissors Майк Джарет и Винс Дезидерио объявили о том, что все тринадцать сотрудников компании в поте лица трудятся над Postal 2 и что игра, по сравнению с первой частью, станет более кровавой и сумасшедшей.

RUNNING WITH SCISSORS

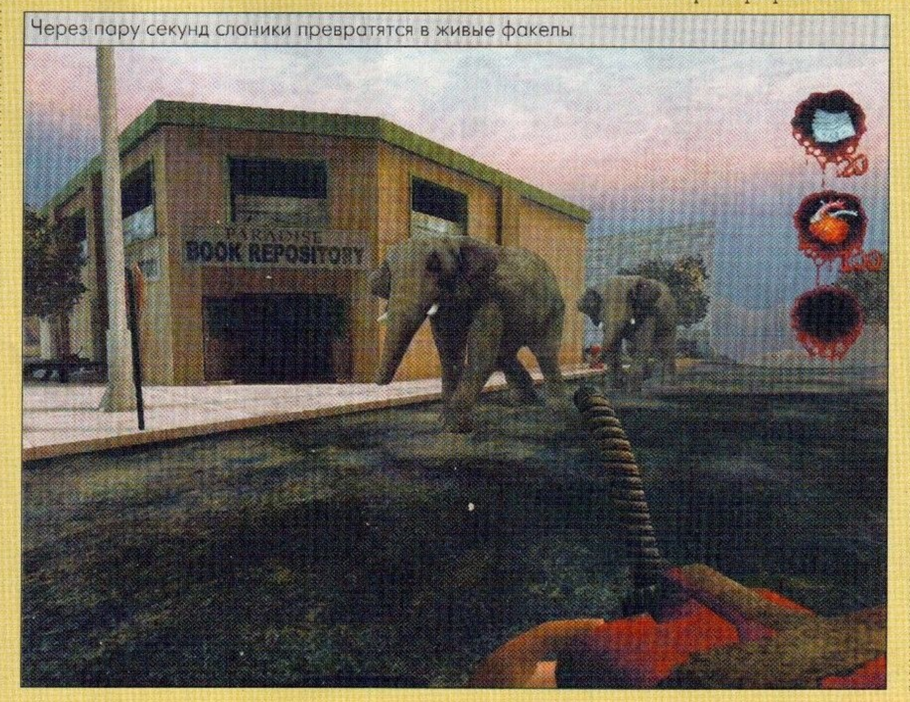


Man + Gun = Killing

Ваш герой - простой работяга, погнавшийся за длинным долларом в городишко Парадиз. За пять дней вы должны выполнить двадцать абсолютно безобидных поручений. Например, посетить местную библиотеку, прикупить пару пакетов молока или же простоять в длиннющей очереди для того, чтобы открыть личный банковский счет. В общем, теоретически вы являетесь сущим ангелочком.

Только данные задания выглядят безобидными лишь на первый взгляд. В Postal 2, как и в GTA 3, можно вытворять такие фортеля, что подвиги почтальона из Оклахомы из первой части покажутся детскими шалостями. Никто не гарантирует, что во время чтения Достоевского главного героя не потянет поразмышлять на извечно волнующую тему "лох я последний или право имею?". В этом деле важно сделать первый шаг, а дальше пойдет-поедет, мало не покажется... Работяга вспоминает про спрятанный за пазухой пистолет. В мгновение ока в роли старушки-процентщицы оказывается мерзкая кассирша из банка, которая три часа назад излишне недоверчиво пялилась на его фотографию в пас-

Через пару секунд слоники превратятся в живые факелы



Между прочим...

Руководство Running With Scissors еще до выхода игры старается подзаработать деньги на своей торговой марке. Уже сейчас на сайте компании поклонники Postal 2 могут заказать вот такую футболку. Цена - пятнадцать долларов США.





"Скажи-ка, дядя, ведь недаром Москва, спаленная пожаром, французу отдана?"

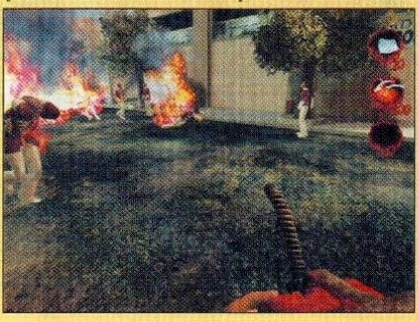
порте. Думаете, любителя классической русской литературы от греха спасет пуленепробиваемое стекло? Черта с два, ведь в арсенале присутствует не только пистолет, но и другие вещи, в том числе и осколочная граната. Выдернул чеку, просунул лимонку в окошко кассы, отошел подальше - еще одной законопослушной американской гражданкой стало меньше.

И так всю игру: вы безнаказанно громите, крушите и убиваете, а полиция, ФБР и регулярное армия ведет за вами охоту. Невзрачный такой вот сюжетец.

Цирк сгорел, а клоуны остались

Как и в первой части, львиная доля действий развернется на улицах города. За реализацию всех графических наворотов в Postal 2 отвечает движок Unreal Warfare. Думаю, подробно писать о том, на что способна данная технология, не стоит. Достаточно взглянуть на скришнот, где в адском пламени горит с десяток ни в чем не повинных людей, и все станет ясно - огнемет из Serious Sam: The Second Encounter отдыхает. Кстати, скриншот этот является обычным стоп-кадром из тестовой версии игры, демонстрировавшейся на прошедшей выставке E3.

По словам очевидцев, коронным номером Running With Scissors стал показ так называемого "циркового эпизода". Перед началом парада циркачей Винс Дезидерио (герой наш главный) вылил на дорогу канистру бензина так, чтобы жидкость медленно растекалась по узкой улочке. Когда настало время шествия огромных индийский слонов, он хладнокровно бросил в образовавшийся ручеек зажженную спичку. Внезапно оказавшиеся в кольце пламени слоны перетоптали не только шедший впереди оркестр и многочисленных зевак, но и сравняли с землей припаркованные поблизости автомобили, а особо озверевшие животные снесли ветхие деревянные постройки.



Как ни странно, посетители стенда в первую очередь восхищались красотой выдаваемой на экран монитора картинки и великолепием физической модели (здесь благодарность стоит выносить технологии Math Engine), и только потом начинали заводить споры о политкорректности недавно продемонстрированного трехмерного лиходейства.

Однако разработчики поразили публику не только современной графикой, но и достаточно высоким уровнем AI NPC и классным звуковым сопровождением. Насмерть перепуганные жители города с душераздирающими криками о помощи мчатся в сторону ближайшего полицейского участка или армейского подразделения. А те, у кого при себе оказалось огнестрельное оружие, не дают игроку скрыться с места совершения преступления и тянут время до прибытия подкрепления.

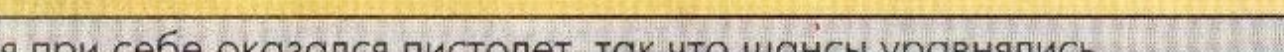
Приговор

С одной стороны, проект не вписывается ни в какие рамки приличия и заслуживает бойкота. С другой - разве не здорово, когда, благодаря абсолютно невменяемой игре, можно безболезненно для окружающих выплеснуть накопившиеся за день отрицательные эмоции и с хорошим настроением взяться за выполнение утомительных заданий на работе, в институте или в школе?

Между прочим...



Однажды один из оклахомских почтальонов зверски убил пятнадцать своих коллег по службе. С тех пор слово "postal" в криминальных кругах означает немотивированные массовые убийства, а эквивалентом выражения "go postal" в русском языке служит словосочетание "всех замочить". Подобные случаи в США происходят с незавидным постоянством. Перед вами статистика за 1999 год. 30 декабря тридцатишестилетний служитель гостиницы Radisson Ray Harbour (Тампа) Сильвие Искуиэрдо-Лейва изрешетил пятерых сослуживцев. 20 марта двадцативосьмилетний мойщик машин из Далласа Роберт Харрис после того, как узнал о своем увольнении, застрелил пять человек. 29 июля начинающий сорокалетний брокер лишил жизни девятерых сослуживцев. Наконец, 2 ноября сорокалетний ремонтник копировальной техники Байран Уйесуги из Гонолулу убил семерых людей, находившихся в местном отделении компании Xerox. Установлено, что ни один из четырех убийц не интересовался играми. Следовательно, корни злодеяний, прежде всего, стоит искать в самом себе, а уже потом все сваливать на индустрию электронных развлечений.



У водителя при себе оказался пистолет, так что шансы уравнялись



Николай Лукьянов

ДАЛЬНИЙ ПРИЦЕЛ

Farscape: War and Peacekeepers

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Red Lemon Studios
Дата выхода	Август 2002

У нас о телевизионном сериале "Farscape" имеют представление либо особо эрудированные люди, либо те, кому сосед-умелец за бутылку горилки соорудил антенну, которая, помимо информации со спутников-шпионов НАТО, ловит и северо-американский Sci-Fi Channel. Sci-Fi – это по-ненашему "научная фантастика" означает. Так что и сериал этот фантастический. По поводу научно или нет - ничего сказать не решусь, ибо делает его "Jim Henson Co", которая была ответственна за отвязное телевизионное шоу "Маппетс" – ну, там, Кермит, Пигги, Гонзо и компания. Так что и в сериале "Farscape" герои постоянно выдают шутки юмора. Как правило, американского юмора.

По сведениям разведки, главными героями сериала являются астронавт John Crichton и его не по предназначению интеллектуально развитый космический корабль Moya. Концепция же сюжета близка к классическому сериалу "Star Trek" – людей сталкивают с инопланетянами и все с жутким интересом следят за развивающимися между ними непростыми отношениями.

В скором времени и мы с вами сможем (если захотим, конечно) хотя бы чуть-чуть приобщиться к этому продукту западной индустрии развлечений, ведь Red Lemon Studios под крышей Simon & Schuster Interactive вовсю ваяет по этому сериалу Action/Adventure'у: "Farscape: War and Peacekeepers" (фаны замерли в экстазе, остальные цинично улыбнулись).

Процесс игры вовсю напоминает "Диаблу" – так же ходишь и мочишь все, что хочет замочить тебя. Только теперь имеется полное 3D и возможность масштабировать и вертеть камеру, как заблагорассудится.

Разработчики очень трепетно подходят к тому, чтобы игра напоминала сериал как можно сильнее. В первую очередь это касается героев, которые соответствуют телевизионным.

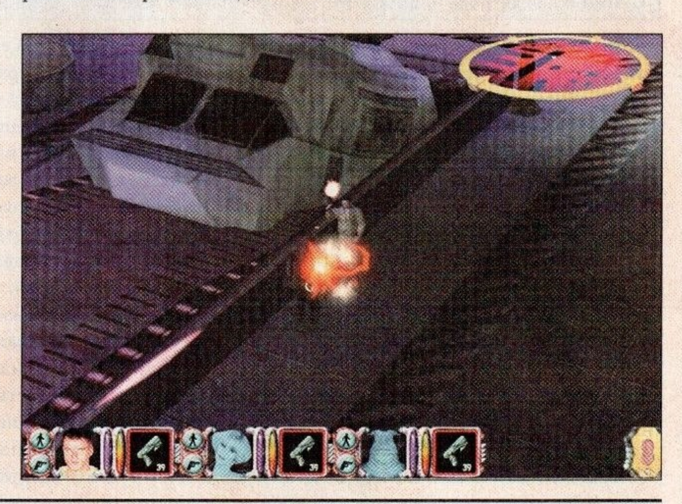
Фаны уже в полуобморочном состоянии, остальные прагматично интересуются, каким образом.

Поясняю. Всего одновременно в компании может быть до трех персонажей, каждый из которых управляется банальным "point-and-click". Оставшихся без присмотра героев автоматически примет на ответственное хранения мудрый АИ.

Каждый из героев сериала будет легко узнаваем по стилю поведения, голосу озвучивающего актера, и я не говорю уж о портретном сходстве (ой, сказал).

"Farscape" состоит из 26 миссий, преимущественно сводящихся к битвам не на жизнь, а на смерть. Но иногда будет возможность дать передышку мозгу спинному и подключить головной, разгадывая всяческие паззлы.

Подозреваю, правда, что будет это достаточно средняя игрушка, которая пощиплет кошельки лишь махровых поклонников сериала и оставит в полнейшем равнодушии обычных геймеров, которым ТВ смотреть некогда.



Cratered

Жанр	Team-based Multiplayer Action Game
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Furious Ent.
Дата выхода	Не объявлена

С одной стороны, Cratered – это типичный мультиплеерный командный шутер. Однако, чтобы не затеряться на фоне КС и не быть подмятым "Global Operation", разработчики попробовали внедрить оригинальную идею. Все бои будут проходить на воде и исключительно на кораблях. В остальном же все, как у людей: собрать команду, завалить соперников, выиграть деньги, накупить новых лодок да пушек калибром побольше.

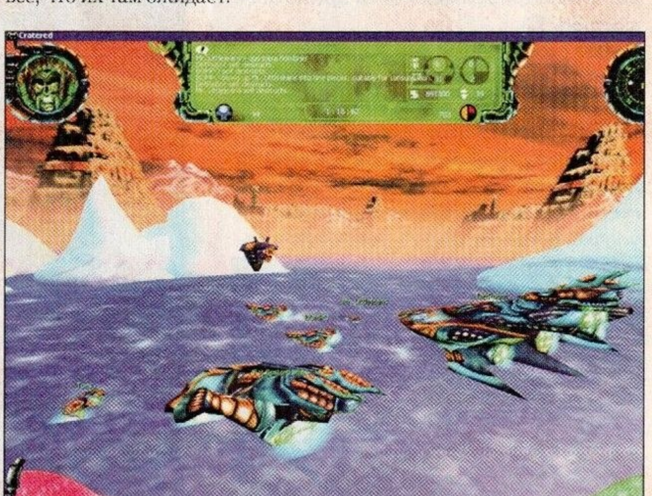
Боевые действия в игре будут разворачиваться после окончания войны между придуманными разработчиками расами Columbiad и Carpacian на планете последних (все сходство с реально существующими названиями случайно). Небольшому отряду columbiad'цев позарез нужен хитрый девайс, чтобы долететь до дома, до хаты. Искомый предмет есть у carpacian'цев, но те по вполне понятным (одним им) причинам отдавать его не хотят. Вот и приходится действовать силой.

Всего будет по 4 типа кораблей для каждой из рас. Оглашаю весь список (от мелкого и проворного до самого большого и мощного): fighter, interceptor, destroyer и battleship. Видов вооружения заявлено не так уж и много – всего 12 штук, но можно будет улучшать их, так сказать, боевую мощь посредством апгрейдов. За заработанную на убийствах виртуальную наличность, естественно. Помимо этого, каждый из корабликов будет наделен уникальным предметом.

Раз все действие будет разворачиваться на водных просторах, то имеющимся в игре морям-окиянам Furious Ent. уделяет особое внимание. Так движок игры деформирует воду в реальном времени, и если в начале игры царит полный штиль, то под конец постепенно может разразиться самая натуральная буря.

Также обещают очень щадящие режимные требования, чтобы десяток стреляющих объектов не превращали игру в просмотр слайд-шоу, заканчивающегося сообщением, что вас подстрелили.

Нелюбителям погоняться за себе подобными в компьютерной игре и тем, кто рад бы, да лишен такой возможности, ловить в "Cratered" будет практически нечего: скучный бой с ботами - вот все, что их там ожидает.



Arcturus

Жанр	Action/RTS
Издатель	Не объявлен
Разработчик	BlueInca
Дата выхода	Не объявлена

Эта игрушка - дебютный проект разработчиков в совместной деятельности под вывеской конторы Blue Inca. Однако в штате у них числятся люди, в свое время работавшие над Evolva, а также трудившиеся на Eidos и даже на Nokia (которая игры хоть и не делает, но тоже весьма уважаемая фирма). Так что надежда на то, что получится что-нибудь симпатичненькое, есть. Однако завязка сюжета особым новаторством и свежестью подхода не блещет: так же, как и в упомянутом Cratered, действие происходит во время военного конфликта между двумя космическими цивилизациями. Герой игры является лидером одной из этих рас (по выбору игрока), а по совместительству еще и самым наикрутейшим воином. Отсюда и жанр игры – Action/RTS. На данный момент разработчики занимаются балансом этих двух составных частей, и поэтому не ясно, можно ли будет пренебречь одной из них и целиком сосредоточиться, например, на Action-части.

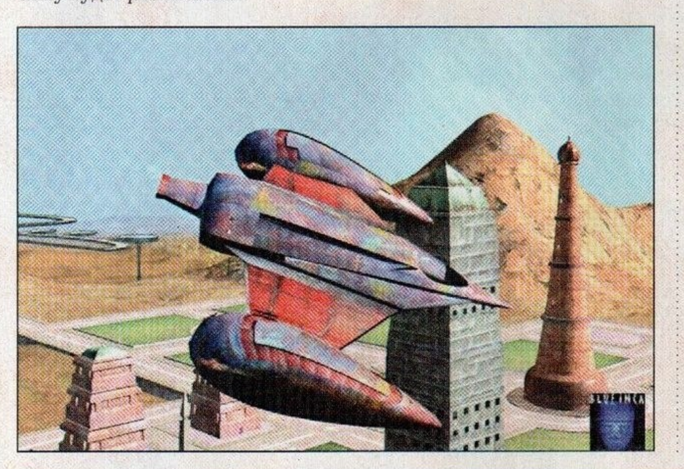
В Arcturus'е будет 3 вида ресурсов: металл и энергия, на которые, как положено в любой уважающей или даже не уважающей себя RTS, можно строить здания, продвигать науку и апгрейдить вооружение. Также есть боевой опыт, который ничего не продвигает, но зато повышает шанс ваших юнитов выйти из следующей схватки победителем.

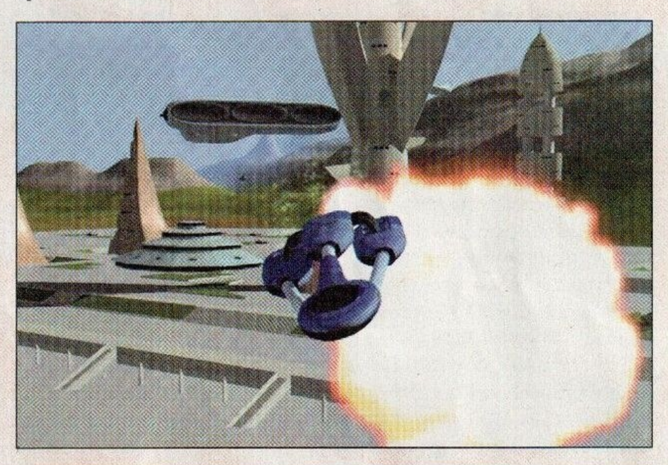
Кстати, этих юнитов будет целых 25 типов. Их технические характеристики аналогичны у обеих рас, но дизайн отличается полностью. Будет и дерево технологий, также одинаковое для всех, но, с учетом сильных и слабых черт каждой из сторон, продвижение по нему будет различаться.

Как заведено в играх подобного жанра, игрок в любой момент сможет сесть в любой из подконтрольных ему юнитов и самолично возглавить атаку. Если же вдруг что-то не сложится и эта боевая единица прикажет долго жить, игра услужливо предложит перебраться в любое из оставшихся на этот момент транспортных средств. Геймовер наступит лишь тогда, когда вообще перебраться будет некуда.

Арена действий каждой из миссий обещается быть большой. Такой большой, что разработчики включили в игру стратегическую карту, иначе игроки просто не увидят, что происходит на другом краю локации и не захватил ли противник их любимую базу.

Движок игры полностью трехмерен и позволяет биться в воздухе, на земле и под землей. Да и, вообще, судя по скриншотам, позволяет получить довольно-таки красивую картинку. Так что графика игру вроде как не подведет, а геймплей... Ну, если вы любитель игр подобного жанра, то тоже не подведет, хотя какой-то изюминки, оригинальной идеи в нем не наблюдается. А жаль...





Excalibur

Жанр	Action
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Auran
Дата выхода	Не объявлена

Думаю, нет необходимости представлять вам таких известных персонажей книг, мультиков и фильмов, как король Артур и вытащенный им из камня легендарный меч, в честь которого названа данная игра.

Excalibur – это medieval fantasy slasher (средневековое фэнтезийное рубилово) от третьего лица. Ну, как "Rune" и "Blade of Darkness" – те замечательные игрушки недалекого прошлого. Таким образом, про игровой процесс сразу все становится ясно. Уставившись в спину легендарного короля, мы будем носиться по локациям и, устрашающе размахивая мечом, крошить в капусту, морковку и просто ботву всех, кто не за нас. Процесс, при грамотном к нему подходе, может быть достаточно забавным - посмотрим, каким он получится у разработчиков из Австралии.

В игре нас ожидают три локации. Первая – это Альбион (сиречь Англия), самое обычное и привычное местечко, разве что средневековое. Вторая - Poisoned Camelot... Нет, это не отравленные продвинутые шузы, это родина Артура, в которой на тот момент, когда будет разворачиваться действие игры, немножко напортачил злобный племянничек короля - Мордред (характер скверный, не женат). И последним по списку, но не по значению будет Авалон, зеркальное отображение Камелота, этакое место, где тишь, гладь да Божья благодать. И вот в такой, можно сказать, заповедник мы с мечом и пожалуем. Интересно, зачем?..

Сценарий игры принадлежит целиком и полностью разработчикам, легенды они передирать не собираются, но вдохновляются ими.

Не могу обойти стороной благородство австралийских разработчиков. Свой движок, Auran Jet, они предоставляют в безвозмездное пользование всем желающим. И если вы собираетесь ваять некоммерческих продукт, то денег вам платить не придется совершенно. Ну а если делаете игрушку, то тогда все-таки придется заплатить $30,000, но только после того, как зарелизите свой потенциальный шедевр. А до этого можете работать на движке от Auran совершенно бесплатно.

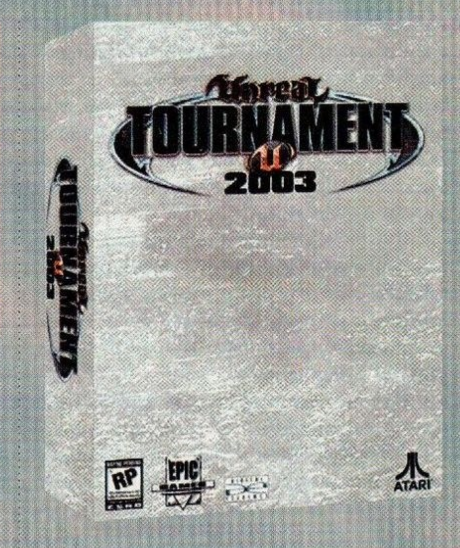


Unreal Tournament 2003 (на основе бета-версии)

Юрий Пашолок

Спортивный снаряд

Издатель	Infogrames http://www.infogrames.net
Разработчик	Digital Extremes http://www.digitalextremes.com
Жанр	FPS
Дата выхода	Август 2002
Требуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 450, 128 Mb RAM, 3D
Сайт игры	http://www.unrealtournament2003.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2295.html
Смотри на диске	скриншоты



Unreal Tournament, безусловно, была очень хорошей игрой, однако до уровня популярности Quake III Arena ей добраться так и не удалось. Дело тут не в уровне продаж (как раз в этом плане детище Epic Games перещеголяло главного конкурента), проблема кроется в другом - Quake III Arena, наряду с Counter-Strike, остается главной киберспортивной игрой и ничего с этим не поделаешь.

Но ничто не вечно под Луной: примерно месяц назад Энжел Муноз, основатель и президент крупнейшей киберспортивной лиги CPL, объявил о том, что в дальнейшем соревнования будут проходить по двум играм: Counter-Strike и Unreal Tournament 2003. Разумеется, появление UT 2003 в списке игр CPL вызвало у нас неподдельный интерес. Интерес перерос в желание познакомиться с новинкой поближе, а, как известно, кто ищет, тот всегда найдет. В конечном итоге нам удалось достать бета-версию UT 2003. Приступим же к изучению.

Дитя консоли

Прежде всего, давайте сразу же расставим все точки над"i". Что бы не говорил пиар Infogrames, Unreal Tournament 2003, который не так давно носил имя Unreal Tournament 2, на самом деле представляет из себя порт с Xbox. "Прародителем" игры является Unreal Championship, первое упоминание о котором появилось в мае прошлого года. По хорошему счету, UT 2003 и Unreal Championship являются "близнецами", разница заключается лишь в том, что первая игра "затачивалась" под мышь с клавиатурой, а вторая под геймпад. Внутренняя структура игры однозначно выдает консольное прошлое, к примеру, поменять экранное разрешение в настройках невозможно - приходится делать это из командной строки.

Что же касается внешнего вида игры, то он вполне соответствует современным графическим стандартам, но не более того. В следующем году Unreal Engine, на основе которого создается UT 2003, исполнится уже пять лет, этот более чем почтенный для движка возраст постепенно начинает давать о себе знать. Основная проблема кроется в том, что главный конкурент, id software, при создании каждой новой игры предпочитает эволюции революцию. Различий межу теми же Quake 2 и Quake III Arena гораздо больше, чем, соответственно, Unreal и Unreal Tournament, и это притом, что эти игры вышли примерно в одно и то же время. В общем, если Epic Games будет продолжать в том же духе, то уже в следующем году и у нее, и у Infogrames будут серьезные проблемы - как выглядит DooM 3, все уже видели, и это еще был не финальный вариант.



Синее небо, большой водоем, ствол рычагастый плавает в нем..

Основной палочкой-выручалочкой UT 2003 является дизайн, с ним Digital Extremes справилась просто на "отлично". Бета содержала три карты, каждая из них выглядит по-своему, тем не менее, явно ощущается общий стиль, а этого добиться очень трудно. Особенно удался разработчикам уровень, представляющий собой помещение некоей фабрики будущего: обычные "картонные коробки" разработчики оформили так, что никаких претензий просто не возникает, каждый угол на этой карте полон мелких деталей. Больше всего разработчикам удался дизайн оружия: в отличие от Quake III, у игрока не создается впечатление, что у него в руках какая-то игрушка, на многих "стволах" есть маркировки.
И при всей своей детализации игра довольно шустро бегает: там, где SoF 2 более-менее сносно работал в 1024x768xFSAA 4X, UT 2003 "бегает" в 1280x1024xFSAA 4X - пожалуй, это единственное оставшееся преимущество Unreal Engine.

Counter-Tournament?

Внешний вид и дизайн, конечно, важные компоненты, но для подобной игры они не являются настолько уж приоритетными. В бете одиночный режим, по сути, отсутствует, однако даже по тем зачаткам, что там были, можно составить общую картину. Налицо большая ориентация на командную игру, а также индивидуализацию персонажей, кроме того, появилось некое подобие лиг. В самом начале игрок должен собрать себе команду, состоящую из шести человек (ботов), причем список персонажей, которых можно выбрать, получился весьма обширным. Каждый из персонажей обладает собственными характеристиками, в число которых, помимо прочего, входит и специализация по оружию.




На этом разговор о single player'е и закончим, поскольку бета предназначена, прежде всего, для обкатки сетевого режима. И вот тут лично меня ожидало главное разочарование – физика. Еще во времена Quake появилось такое понятие, как tricks, которое еще можно назвать искусством перемещения по карте. Игрок, умеющий правильно выполнять всевозможные двойные прыжки и прочие акробатические этюды, двигается зачастую в два раза быстрее обычного, особенно это ощущается в Quake III Arena, некое подобие распрыжек было и в Unreal Tournament. Так вот, ничего подобного в UT 2003 нет. Возможно, это всего лишь рудимент, доставшийся UT 2003 в "наследство" от Unreal Championship, если же все так и задумано, то мы получим еще одну "игру для всех", ярчайшим примером которой является Counter-Strike. Игру, которая не требует от потенциального киберспортсмена никаких иных навыков, кроме умения стрелять (тут мнения автора и редактора разошлись кардинально, но мы за свободу слова - прим. ред.). Игру, которой CPL собирается заменить Quake III Arena. Не надо быть предсказателем, чтобы понять одно: если это финальный вариант физической модели, Муноз получит на свою голову большие неприятности, ибо тогда детищу Digital Extremes объявят бойкот.

Старое доброе огнестрельное

К счастью, игра не столь уж безнадежна, особенно в плане оружия. Если вы помните, в Unreal Tournament игрок "рождался" с пистолетом в руках. Теперь же при появлении на свет ему сразу же выдают автомат, в альтернативном варианте стреляющий гранатами из подствольника, - с таким оружием количество "детоубийств" должно резко сократиться. Большинство "стволов" перекочевало в UT 2003 из оригинального Unreal Tournament, правда, часть их претерпела ряд ме-



таморфоз, причем не только внешних. Например, старая добрая ракетница отныне "засасывает" не пять ракет, а три, зато скорость их полета увеличилась. Lightning Gun, в отличие от Quake и Quake III Arena, здесь представляет собой некую смесь Railgun'a и снайперской винтовки. В целом же, по сравнению с предшественником вооружение в UT 2003 заметно повысило свою мощь. Единственное, что лично мне не понравилось, - это как медленно оно "возрождается". При нынешнем раскладе "битвы за девайсы" не избежать.

Сетевых режимов игры в Unreal Tournament 2003 четыре: Deathmatch, Team Deathmatch, CTF и Double Domination. Как видите, Digital Extremes в данном случае решила не экспериментировать и оставила все, как есть. Правда, куда разработчики "посеяли" Assault, остается загадкой. Сохранились и знаменитые мутаторы - согласитесь, их вырезка была бы сущим святотатством. К сожалению, оценить уровень AI у ботов не удалось, будем надеяться, что этот показатель будет как минимум не хуже, чем у предшественника. Заодно будем надеяться, что возможности по созданию модов на базе детища Digital Extremes окажутся хотя бы на уровне Unreal Tournament. По крайней мере, разработчики ряда модификаций для UT объявили о переходе на UT 2003, таких анонсов набралось уже с полтора десятка.

Грабли для CPL

Конечно, можно говорить о сырости беты, вот только датирована она маем, учитывая, что Unreal Tournament 2003 выходит в августе, о радикальных переделках геймплея можно даже и не думать. В принципе, детище Digital Extremes получилось вполне играбельным, проблема лишь в том, что господин Муноз твердо вознамерился заменить им Quake III Arena. Дело даже не в убогой физике, в конце концов, можно и переучиться, основная неприятность кроется в том, что UT 2003 "заточен", прежде всего, на командную игру и одновременно плох как дуэльная игра. Другими словами, CPL получит на свою голову второй Counter-Strike, а, как известно, Боливар двоих не выдержит.

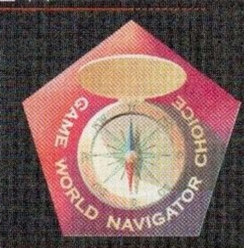


Лю-ю-юди!

Между прочим...

Infogrames, судя по всему, решила сделать из вселенной Unreal Tournament самую настоящую мыльную оперу. Сразу же после того, как Unreal Tournament 2 был официально переименован в UT 2003, издательство "застолбило" домены www.unrealtournamnet2003.com, www.unrealtournament2004.com, а также www.unrealtournament2005.com. Для полного счастья остается привлечь каких-нибудь бразильских разработчиков, уж они-то в сериалах знают

GTA 3



Человек и

Часть I. Человек

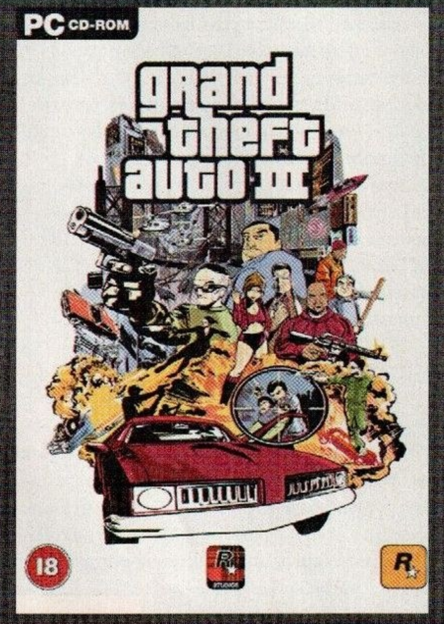
Андрей Щур

Издатель	Take-Two Interactive, "Бука" http://www.rockstargames.com, http://www.buka.ru
Разработчик	Rockstar Games http://www.rockstargames.com
Жанр	Action
Требуется	Pentium III 450, 96 Mb, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 800, 256 Mb, 64 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.rockstargames.com/grandtheftauto3
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1268.html
Смотри на диске	видео, обои, скриншоты, концепт-арт

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 9.1

Время освоения: от 5 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Меня привлекали не деньги,
а сами машины.
То голубые, словно море,
то золотые, как солнце.
Белые, красные... И я воровал, угонял их
и мчался в Палм Спрингс, например, и ду-
ша рвалась петь...
Это было прекрасно...
Мемфис Рэйнс,
к/ф "Угнать за 60 секунд"

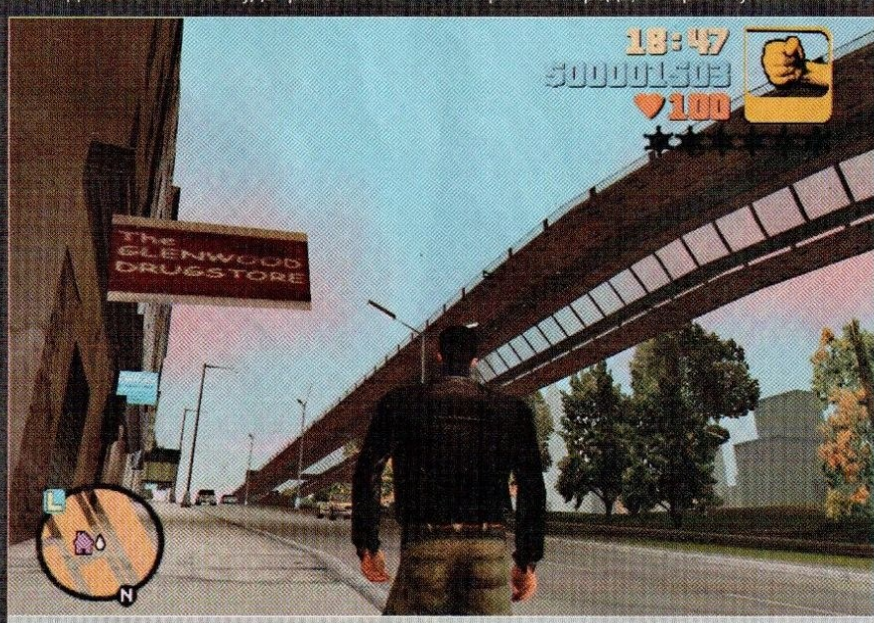
Grand Theft Auto III. Игра, которую мы ждали уже полгода, косясь налитыми кровью глазками в сторону приставочников, вовсю уже в нее оттягивающихся, наконец-то вышла. Что ж, надо признать, косоглазие тренировалось не зря. Игра действительно того стоила. Посему в журнале было решено разместить целых два ревью по ней - с точки зрения экшена (ну, в натуре, экшен это!) и с точки зрения симулятора, потому что аркадностью тут хоть и попахивает, кирпичом на кнопке "вперед" ограничиться очень сложно, особенно когда пытаешься удрать от полиции.

Те, кто играл в первую и вторую части GTA, имеют вполне конкретное понятие о том, что представляет собой эта игра. В двух словах - самый натуральный симулятор бандита в большом городе. В трех - с агромадными возможностями реализовать свои маниакальные наклонности, буде таковые присутствуют в душе игрока (покажите мне любителя экшенов, у которого их нет). Хотя слов тут побольше, чем три, действий, которые доступны игроку, все равно на порядок больше. Угон машин, драки, стрельба, драпанье от копов - в общем, веселится и ликует весь народ. Так было в первых частях. Осталось ли это все в третьей? О, ДААА!

Сюжет, которого могло и не быть

Либерти Сити, он же Город Свободы (прямой намек на Нью-Йорк и на то, чем в нем можно заняться) - вот место нашего нынешнего обитания. Огромный, разбитый на три здоровых отдельных района, в которые получаешь доступ, лишь выполняя миссии, предлагаемые сюжетной линией. Да, да. Сюжетной такой линией. Но не пугайтесь - никто у нас нашего любимого уличного массакра не отнимал. Можете смело наплевать, как и раньше, на требовательные телефонные звонки в соседнем квартале, выйти на проезжую часть, стопорнуть ничего не подозревающего перца на каком-нибудь средстве передвижения, выкинуть его наружу и приступить к полнейшему Кармаггедону. Но тогда ваша песенка будет рано или поздно спета - полиция не перестанет охотиться за вами, пока, в конце концов, у вас не кончится либо жизнь, либо патроны, либо терпение. И вы начнете выполнять задания, за которые эту игру можно по праву назвать настоящим фильмом про гангстеров, где вам отведена главная роль.

Завязка сюжета проста - вас подставляют лучший друг и любимая девушка, которая сразу после удачного ограбления решает, что деньги она все же любит больше. Благодаря счастливой случайности наш герой спасается из тюремного фургона, уходит от полиции и начинает свою карьеру преступника заново, добиваясь расположения различных криминальных группировок в городе, которым нужен человек



При выходе из переулка, где находится наша квартира, открывается великолепный вид на... городскую надземку

автомобиль

для выполнения различной "грязной" работы.

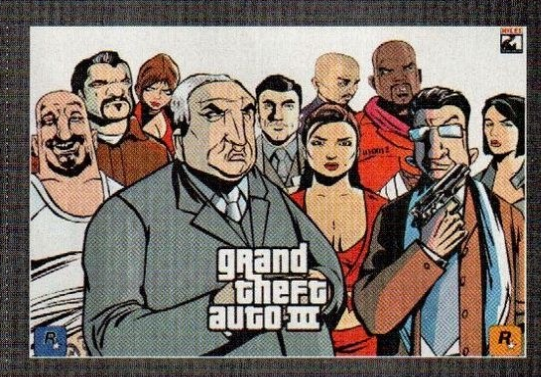
И вот начинается. Приезжаем мы по наводке кореша по адресу одному, а там просят нас прокатиться туда-то и туда-то да пристрелить того-то, того-то, того-то, того-то, ну и там, если еще кто поблизости окажется. Это называется - решить проблему. И таких вот проблем у местных "братков" - до черта.

Вольнонаемный рабочий

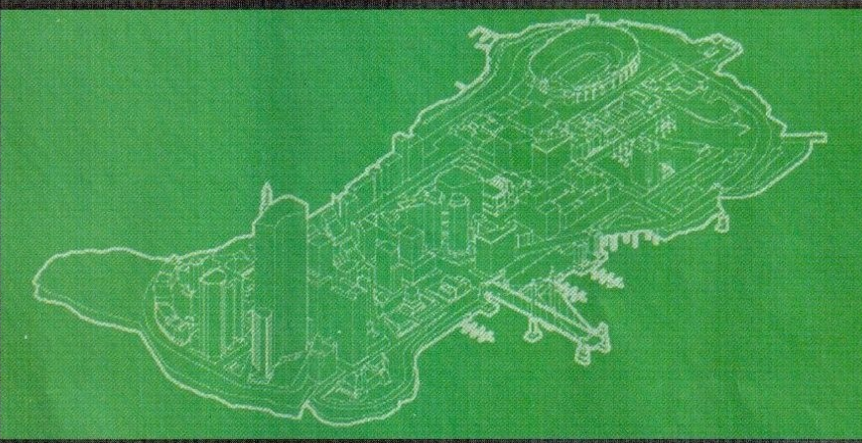
Оцените заодно количество наших работодателей: итальянская коза ностра, китайская триада, латиносы Diablos, японская якудза, ямайцы, негрилы-рэпперы, продажный полицейский, глава корпорации - и это, если учесть, что по ходу пьесы придется не раз перейти от одного хозяина к другому путем устранения предыдущего, а местами еще и подставить всех вокруг, выйдя сухим из очередного "мокрого" дела. Единственно, кого не хватает для этой криминальной кодлы, так это русской мафии. Макспейновский Владимир в вязаной шапочке с его "Clear as vodka" здесь смотрелся бы вполне органично.

Из присутствующих в игре преступных группировок мы не работаем только на колумбийский наркокартель. Эти редиски под маской интернациональной компании Pan-Latnic занимаются распространением в городе нового наркотика SPANK. А ведь даже отцы-мафиози знают, что наркотики - это плохо. Поэтому, когда увидите топающего по дороге мужика в гавайке и шляпе, то лучше сразу задавите, чтобы не получить очередь в заднее стекло из "Калашникова".

Если продолжить начатую в эпиграфе аналогию с фильмом "Угнать за 60 секунд", то прототипом главного героя GTA 3 является Сфинкс - помощник Мемфиса Рэйнса. Это тот хмурый мужик, что за весь фильм сказал всего одну, но очень умную фразу. Так вот, в игре наш персонаж умудрится не сказать вообще НИ ОДНОЙ фразы. И при этом сыграть с потрясающим актерским мастерством. Кто он, откуда он взялся - это так и останется неизвестно даже после финальных титров. Но что человек серьезный - это сразу видно. На него очередной босс наорет, а он только посмотрит на него угрюмо, развернется, кинет тяжелый взгляд через плечо и пойдет подорвет полгорода (не без нашей помощи). Этакое противопоставление слов делу. Гениальный ход со стороны разработчиков.



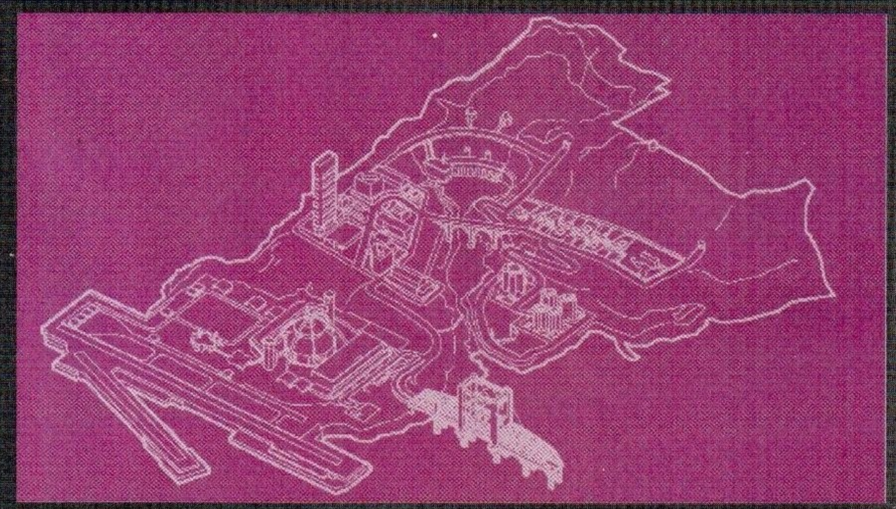
Не подкачали и остальные типажи - у каждого свои особенности речи, голос, повадки и характер. Есть и якудза Асука с довольно садистскими замашками, и постоянно прячущийся в туалете нервный коп Рэй Мачовски, и подчеркнуто вежливый, занимающийся ушу босс Love радио Дональд Лав.

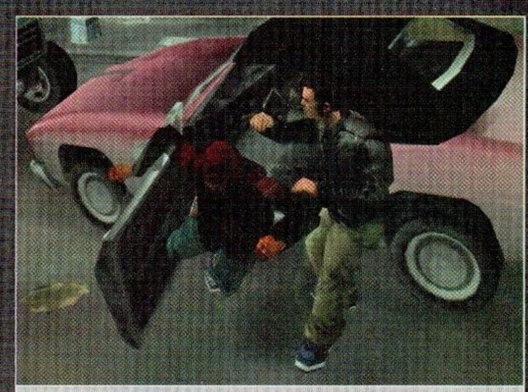


Три в одном

Пожалуй, излишне говорить, что GTA 3 теперь стал полностью трехмерным. Это и так видно на любом скриншоте. Этого давно ждали, об этом мечтали. Дождались... Трижды ура, потому что теперь, помимо не имеющего равных геймплея, мы получили еще и потрясающее сходство происходящего с реальностью. Графика - это то, за что игру можно хвалить очень долго. Попробуйте залезть на холм в Shoreside Vale и посмотреть на город в лучах закатного солнца. Вы поймете, о чем я.

Но вот чего никак не ожидалось, так это одного графического выкрутаса, благодаря которому вся игра приобрела особый шарм. Я говорю об эффекте "blur". Технически это выглядит так: любой объект в игре имеет оригинал и несколько собственных полупрозрачных копий, накладывающихся друг на друга. При любом движении либо камеры, либо самих объектов на экране оригинальная (полностью прорисованная) модель объекта сдвигается в какую-либо сторону, а ее копии при этом чуть-чуть "запаздывают" за оригиналом. Получается эффект размытости объекта, схожий с тем, который образуется перед





Если после смены машины не сразу тронуться с места, прежний хозяин может попытаться догнать вас и в свою очередь выкинуть наружу. Ну, конечно, если вы ему оружием перед этим не пригрозили

глазами человека при резком повороте головы.

В зависимости от погодных условий эффект blur то усиливается, то становится почти незаметен. В солнечную погоду на открытом пространстве его практически не видно. Зато в дождь, когда вокруг все застилает серая мокрая пелена, вылетающие навстречу несущемуся автомобилю неоновые вывески и уличные фонари, пешеходы и машины становятся размытыми яркими пятнами, складывающимися в захватывающую атмосферу ночного города.

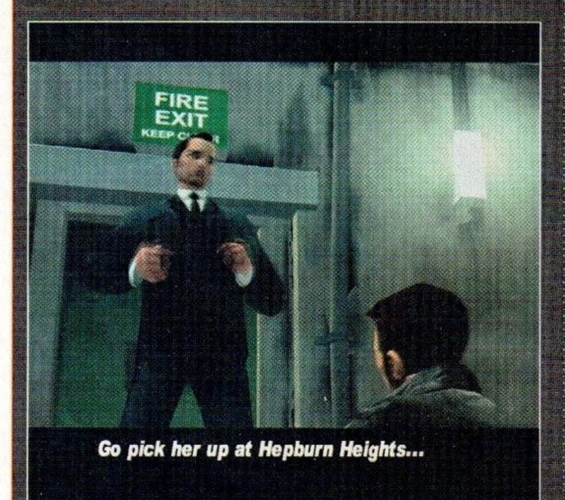
Благодаря blur'у невольно начинаешь еще ярче воспринимать происходящее на экране. Усиливается элемент некой "киношности" происходящего.

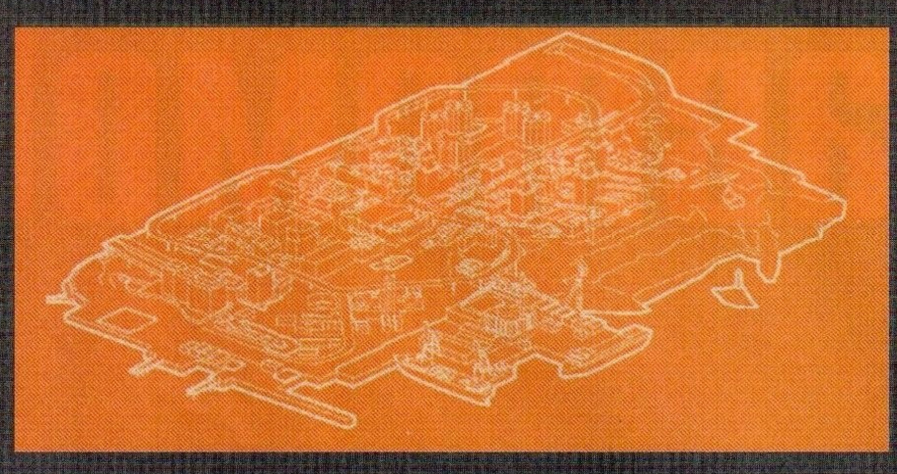
В магазине Ammo-Nation распродажа!

Герою без оружия в большом городе просто никуда. Его здесь продают в магазинах, но можно и поднять с только что похолодевшего тела врага. Стволов стандартный набор, который от этого не становится менее функциональным. Кулаки, бейсбольная бита, пистолет, шотган (два выстрела и почти любая машина загорается, а потом взрывается), Узи, автомат Калашникова, гранаты, коктейль Молотова, непонятно зачем усиленный M-16 с увеличенной вдвое скорострельностью и магазином на 60 патронов - практически это теперь пулемет, огнемет, а также (с хитровато бешеной искоркой в глазах) базука! Кирдык-бабай любой технике. Дорогущая, но очень окупающаяся девайсина, особенно в нескольких миссиях, где стреляющие вертолеты начинают доставать.

Особняком стоит снайперская винтовка. С настоящим прицелом, зумом и отличной убойной силой. Убойной настолько, что от попадания руку или ногу просто отрывает от тела. В последнем случае цель, лишившись ножки, еще забавно так попрыгает, забрызгивая асфальт кровищей, прежде чем устало откинет оставшуюся ласту. Если же "critical hit" придет в голову, то тут вообще включается фонтан красного цвета на полметра вверх и крики ужаса на два квартала вокруг.

Из прошлых частей игры в GTA 3 перекочевали таблетки-бонусы, повышающие здоровье, броню, а также специальные





для подкупа полицейских. К ним прибавилась еще стыренная у Макса Пейна таблетка "bullet time", полезная для разборок. Все просто: если за вами хвост из нескольких машин с разъяренными врагами внутри, доезжаете до ближайшей такой таблеточки, лопаете ее, а потом, замедлив время до коматозного состояния, выносите вы-ы-ы-ы-ы-с-к-а-а-а-а-а-а-к-и-и-и-ивающих из машин противников.

Фигаро там, Фигаро сям

Задачи, выдаваемые нам боссами, могут быть какого угодно содержания. Причем варьируются они от чисто гоночных до чисто боевых. Про гонки смотрите в соседней статье, посвященной автомобилям, а вот про разборки поговорить стоит.

Что особенно радует в них, так это свобода действия. Да, тут есть определенное количество заданий, которые проходятся четко по времени, требуя от игрока порядочных усилий и определенной доли везения. И таких миссий довольно много, но даже в них есть место "свободе творчества". Пример: дают вам задание грохнуть владельца ночного клуба, который в компании своих телохранителей на трех машинах собирается приехать на виллу к своему боссу через весь район. У вас есть несколько вариантов действий: а) взять что-нибудь крупное вроде "Хаммера" и попробовать догнать кортеж посреди города и въехать в бок машине, перевозящей бандюгу; б) вы берете какой-нибудь мусоровоз, делаете из него баррикаду у ворот виллы, дожидаетесь, пока подъедет цель, после чего расстреливаете из автомата все машины и охрану у ворот; наконец, в) отойдя на порядочное расстояние, устраиваетесь так, чтобы был виден выход из подворотни, откуда выруливает владелец клуба, прежде чем сесть в свою машину. Включаете зум своей снайперской винтовки, дожидаетесь нужного момента, всаживаете в цель пулю, после чего уходите на специально угнанной по такому случаю скоростной машине. Миссия пройдена.

Все эти варианты никто вам не подсказывает, не советует. Главное, чтобы миссия была выполнена, а как - это ваше дело. Вот и шевелишь мозгами, потому что задачки порой совсем непростые...

Не все коту масленица

Хочу отметить, что в миссиях совсем уж "чистый" экшен от третьего лица у вас вряд ли получится. Причины тому вполне объективные: устроил перестрелку - лучше убирайся от этого места, да пошустрее. Местные копы хоть и плевать хотели на мафиозные разборки (сам видел: уличная перестрелка якудзы с колумбийцами, а рядом машина полицейских лениво продолжает патруль, не обращая внимания на периодические попадания из автоматов), к вашей персоне по какой-то особой причине они не равнодушны. Поэтому стоит вам пристрелить пару-тройку врагов, как неизменная звездочка в правом верхнем углу предупредительно замигает - закон вы уже преступили.

Всего "уровней преступности", т.е. "звезд", шесть. На первых порах вами будут заниматься одна-две полицейские машины. Если же вы начнете убивать полицейских, то прибудет и SWAT. Если вы продолжаете безобразничать и устраивать фейерверки из проезжающих машин, то к охоте на маленького, но явно ненормального преступника подключатся вертолеты и ФБР. Последние вообще звери: четыре тяжеловооруженных агента в хищной черной BMW - это действительно опасно. А вот когда вы собьете из базуки оба "пасущих" вас вертолета, можете быть уверенными - из разряда "враг государства" вы перешли в категорию "стихийное бедствие", с которыми в Америке принято разбираться армии. Кстати, забавно, но факт - от ФБР уйти практически невозможно: нагонят, перевернут машину, само го подавят или пристрелят. А вот от танков да грузовиков военных уходить на скоростной тачке при должном умении можно без проблем.

Больше, чем жизнь

Есть такое понятие - ***replayability***. Оно определяет, сколько раз можно сыграть в ту или иную игрушку, сколько раз пройти ее, сколько времени потратить, пока не исчезнет желание играть. Так вот. После недели, убитой на GTA 3, игра несколько надоедает - это факт. Но через пару недель отдыха возникает довольно сильное желание вновь вернуться в город Свободы и побезобразничать там вволю, выпустив наружу скопившееся недовольство на этот мир.

Или просто уйти от забот - угнать машину и мчаться в Палм Спрингс, например, и чтобы душа рвалась петь...

И это, черт подери, действительно прекрасно...

Леонтий Тютелев

Часть II. Автомобиль

GTA 3 стала полностью трехмерной, и на ум сразу пришло несколько похожих игр. Это, конечно же, Driver, Midtown Madness и недавний релиз – The Italian Job. Роднит эти творения одно – автомобиль, помещенный в недра города при полнейшей свободе перемещения. Каждый из перечисленных выше проектов был хорош по-своему и заслуженно получал высокие рейтинговые баллы. А Grand Theft Auto 3 оказался еще лучше. Но – с оговорками.



После впечатляющей скриптовой сцены, на всем протяжении которой режиссер умело играл самыми невероятными ракурсами, ответственный за звук накладывал тревожные мелодии, а настоящие актеры озвучивали диалоги, мы, наконец, оказываемся на свободе. Либерти Сити во всей своей трехмерной красоте ждет нас. И ждет только за тем, чтобы предложить свой гигантский автопарк. Вы хотите поспорить? Дескать, не машины – основное в этой игре. Правильно, не хотите. И глупо было бы это делать, так как на автотранспорте тут завязано все, и без автомобиля под рукой вы не сумеете выполнить ни одной миссии. Умение хорошо управлять машиной, предвидеть ее поведение в той или иной ситуации – ключ к успеху в GTA 3.



Вот только соберешься с шиком подъехать к ночному клубу на любимом "Хаммере", как какая-то зараза умудрится в тебя вписаться

Объект пристального внимания

Естественно, несколько странно было бы рассматривать игру с позиций симуляторщика, сравнивать поведение машин с реальностью, оценивать точность физики и повреждений и в итоге делать многозначительные выводы. Здесь необходимо орудовать другими понятиями – поведение машины стоит оценивать в тесной взаимосвязи с геймплеем: как созданная разработчиками физика гармонирует с возможностями игры и требованиями, которые та выдвигает по отношению к геймеру? Так и только так. Приступим же.

Основное, что нельзя обойти стороной – в произведении вы не найдете ни одного реального автомобиля. Думаете, за это стоит ругать GTA 3? Нет, ни в коем случае. В вымышленном городе немного неуместно смотрелись бы настоящие машины. И еще, вы не забыли, что авторы позволяют говорить о Либерти Сити, как о прообразе Нью-Йорка. То же самое – с автопарком. Все, что перемещается по улицам мегаполиса, хоть и имеет вымышленные названия, легко позволяет проводить параллели с реальностью. "Хаммер" очень сложно сделать непохожим на себя – это самый простой пример.

Первые метры пути настораживают. Появляются претензии к управлению, которые потом, в основном за счет привыкания, постепенно сходят на нет. Это, кстати, одно из достоинств любой игры на колесах: заставить играть и привыкать к нюансам – немногим проектам такое под силу.

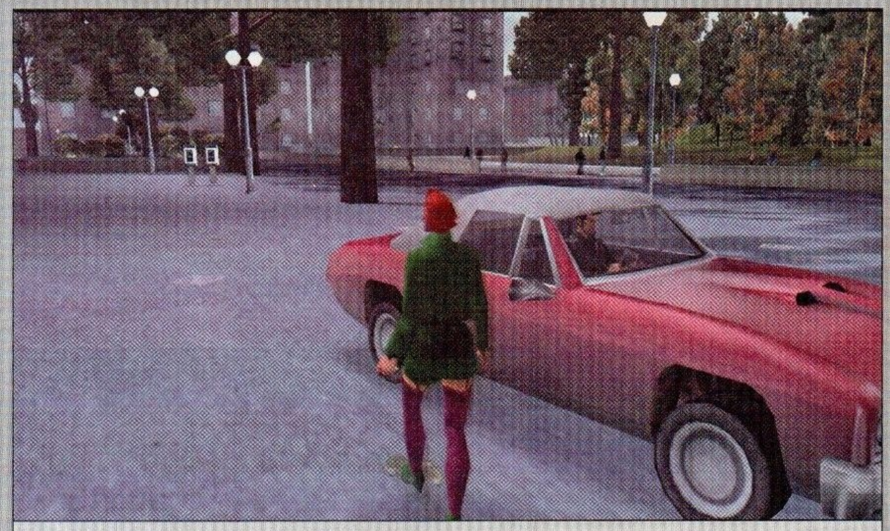
Можете кидаться в автора сих строк разнообразными тяжелыми и противными предметами, но лично мне поведение авто здесь кажется несколько надуманным. По тому, как реализовано в игре управление, GTA 3 однозначно проигрывает и Driver, и The Italian Job, и Midtown Madness. Это факт. Пресловутый драйверский кайф тут надежно припрятан. И все, вроде бы, на месте. Ручник работает, заносы выполняются легко, пробуксовки тоже присутствуют. Но что-то не так. Нет размаха в прохождении поворотов и длительных, легко контролируемых заднеприводных скольжений (Driver), отсутствует филигранная точность реакции машин на действия контроллером (The Italian Job), не обнаруживается та дикая, необузданная скорость, что была в сумасшедшем и по названию, и по содержанию Midtown Madness. Есть усредненный коктейль, к которому, безусловно, надо привыкать. И что делать, привыка-

Между прочим...

Разработчики Rockstar изначально планировали проводить аналогию с Нью-Йорком вплоть до того, что полицейские машины Либерти сити должны были быть раскрашены по тамошнему стандарту. Но после событий 11го сентября 2001 года во избежание лишних споров о политкорректности (мы ж все-таки чуть ли не за террориста играем) на машинах решено было оставить классические черно-белые цвета.



Кстати, по той же причине Rockstar "отпилил" крылья маленьким частным самолетикам, которые находятся в аэропорту Shoreside Vale. От крыльев осталась лишь небольшая часть над фюзеляжем. Но некоторые народные умельцы умудряются подняться в воздух и летать над городом даже с такими обрубками. Как им это удается, сказать сложно.


Красавица, не желаешь прокатиться?

ем, конечно же. Игра того стоит.

Машины ведут себя очень чутко. Резко зарываются в виражи, с какой-то нереальной легкостью исполняют полицейские развороты, быстро оттормаживаются и неплохо разгоняются. Ручник функционален и жизненно необходим. Даже в пределах одного класса, поведение той или иной модели может сильно отличаться, равно как и применение не похожих друг на друга машин. Отличия кроются, как мне показалось, в динамических характеристиках, на которые самым непосредственным образом влияет масса. Масса авто и мощность их моторов, которыми варьировали разработчики игры, позволила создать столь солидный автопарк. Но это еще не все. Не хотел вот углубляться в физические тонкости, а придется. На самом деле, физика в игре скрупулезна для аркады, и это выражено не только в дотошной модели повреждения. У автомобилей разные: передаточное число рулевого механизма, развесовка по осям, тип привода и, как следствие, существенно отличаются характеристики поворачиваемости. А еще хорошо обсчитывается работа подвески (например, более современные машины с низким центром тяжести увереннее стоят в поворотах, нежели коренные американцы, которые не прочь прокатиться на двух колесах). И все это достаточно грамотно учитывается. В общем, разработчики не схалтурили. А уж об отличиях авто разных классов и говорить не приходится! Заявленное разнообразие оправдано на все сто процентов. По мере продвижения по сюжетной линии вы будете запоминать особенности наиболее ходовых моделей и на лету принимать поправки к стилю вождения, к середине игры превратившись в водителя-профессионала. Да, я снимаю шляпу перед такой уймой вариантов, но оставляю при себе претензии к управлению – поведение машин донельзя аркадное и слишком упрощенное. Но еще одну "отмазку" разработчикам можно придумать – это их первый опыт. А для первого опыта все отлично. Но хотелось бы чего-то большего.

И это большее готова предложить модель повреждений. Вот уж где авторы отыгрались за неважное управление. Количество повреждений – несметное! Не стану перечислять, что можно оторвать, а что – помять. Сами это видели. Все смотрится очень классно и привносит особый шарм, но я вновь готов обличить проект. Уж больно беспощадны поломки. Можно было бы сделать машины более неубиваемыми... Но внутренний голос твердит обратное – опомнись, все хорошо сбалансировано, город весьма интерактивен, и на неубиваемой машине было бы не столь интересно играть. Беспощадные повреждения только добавляют адреналина в кровь и напряжения в руки... Пойди разберись теперь, что верно. Наверное, все-таки второе. Хотя и первая точка зрения имеет право на жизнь.

Машина как инструмент

Просто кататься и выполнять миссии время от времени надоедает. Гигантский интерактивный город манит на исследования, и на чем, как не на автомобиле, мы можем дать волю исследовательским инстинктам.

Радует наличие этаких мини-игр. Каждая машина определенной направленности – это небольшая миссия. Хотите поиграть в Taxi 2, не отходя от кассы и не тратясь на приобретение игровой приставки? Вперед – на дорогу. Дальше – по привычному сценарию. Выкинул водилу, сел на его место и поехал. Теперь можно поработать таксистом, пополнив свой карман мизерными чаевыми за исполнение крохотных заданий по доставке спешащих по своим делам горожан. Желаете искупить грехи за убиение неповинных граждан? Милости просим – за руль машины "скорой помощи". Прямо Ambulance Driver: Critical Race Against Time! А сколько адреналина доставляет отлов преступников в роли рьяного полицейского! Need For Speed: Hot Pursuit – ни дать ни взять. Только по-другому, интереснее.

А что это за трамплинчики такие везде стоят? А это для тех, кому неспокойно. Запрыгнуть на рельсы метро, что пролегают на уровне четвертого-пятого этажа совсем просто. Надо только захотеть. А какой кайф выбираться из перевертыша, зная, что через несколько секунд произойдет взрыв, и делать-делать-делать ноги из последних сил! А еще понравилось минировать машины и оставлять их в людных местах. Шоу! И, вообще, нет ничего страшного в том, что полный капремонт убитого авто за-

Между прочим...

Кто играл в GTA 3, наверняка иногда обнаруживал в различных малопосещаемых уголках города странные посылочки, которые можно было подобрать. Всего таких посылок 100 штук. При нахождении каждых десяти из них, рядом с вашим убежищем будут появляться различные виды оружия, которые можно будет бесплатно подбирать. При счете 10 образуется автомат, при 20 Узи и т.д.



Stinger Якудзы. Одна из самых хороших машин в игре. Великолепный вариант, если нужна скорость и хорошая управляемость без лишних заносов

Между прочим...

Самые редкие автомобили в игре – BF Injection и Borgnine Taxi. Первый похож на багги и появляться после выполнения миссии "Sayonara Salvatore". Стоит в скверике района "Диаблосов" в Портланде с 19 вечера до 4х утра.

Для того, чтобы получить Borgnine Taxi, необходимо выполнить 100 заданий для такси (слава богу, не подряд). После этого искомая тачка появится на стоянке в районе Харвуд, в Портланде.

нимает пять секунд и стоит всего тысячу баксов с перекраской. А без перекраски, в собственном гараже – и вовсе бесплатно. Easy come – easy go, easy crashing – easy repairing. В городе, где день сменяет ночь, а дождь – солнце каждые пять минут все должно происходить быстро. Таковы правила. И разве вам они не нравятся?

Кстати, гонщики из местных бандитов никудышные. К сожалению, это минус при оценке AI.

Jah Radio – пока только в Либерти Сити

Машина – это маленький дом любого автовладельца, который он обустраивает согласно собственным пожеланиям. Кому-то нравятся повешенные на стеклах-виселицах плюшевые мишки, другим – фотографии голых девиц, третьим – наклейки "У!!!" на заднем стекле. Но все сходятся в одном – все любят, когда звучит музыка.

Интересно, сколько человеко-часов ушло у товарищей из Rockstar Games на разработку концепций нескольких, кардинально отличающихся друг от друга радиостанций? Поймать можно все! От рэпа и соул до жесткого драм'н'бейс с истошными MC. В почете ретро-станции, на которых крутятся душещипательные рок-баллады.

Для особо утонченных криминалов – спокойная классика, под которую так стильно получается давить прохожих или уходить от копов. Есть даже ток-шоу, где какой-то делец слащавым голоском обещает устроить ведущему "чудо", а тот, по всем канонам подобного рода передач, в конце эфира гневно изгоняет прохиндея из студии.

Это потом привыкаешь к радио, и оно даже начинает надоедать, но сначала фирменный прием всей ГТА-серии очень мощно работает на создание одной из самых продвинутых игровых атмосфер за всю историю. Когда ты выкидываешь из машины негра и слушаешь модный рэп, когда садишься на место беззащитной девушки и получаешь сладкоголосые завывания рок-певицы, когда, наконец, за рулем машины какого-нибудь жесткого "дьяблоса" ты проникаешься агрессивным "джангл", ты понимаешь, что все реально, все именно так, как должно быть. Город живет, и люди в нем существуют по правильным законам. Ничто не выбивается из стройной картины! Кстати, если вы вдруг чудом не знали, самую последнюю радиостанцию вы можете формировать самостоятельно. MP3 вам в помощь.

Ну, а рэгги... Jah Radio – лучшая радиостанция. Неоспоримый факт.

Road Tripping

Вывод, в принципе, уже сделан. Но я с ним не совсем согласен вот по какому поводу. Реплейабилити – это, конечно же, показатель. Как лакмусовая бумажка. Но он не дает исчерпывающего представления обо всей прелести игры и всей ее грандиозности. У меня есть другое средство. Один знакомый, который раньше был истинным геймером, а теперь игры ему настолько наскучили, что от любой нос воротит. Не играет, кстати, довольно давно, настроен скептически и решительно. Вроде, не исправишь. Дальше надо рассказывать? Уверен, любой другой игре это было бы не под силу.



Кинoракурс. Играть неудобно, но смотрится зрелищно, особенно когда просматриваешь свои действия в записи

И еще, в качестве завершения. Не злоупотребляйте описанным выше эффектом нечеткого изображения. Приберегите его на редкие ночные моменты или же раннее утро (в игре, разумеется). Эффект грамотнейший. Трип чистой воды.

И удачи вам в нескончаемом road tripping под названием Grand Theft Auto 3.



Аэропорт Либерти Сити находится на отшибе - на берегу моря. Обратите внимание, насколько проработаны самолеты

Между прочим...

Когда вы едете по трущобам города, очень часто можно видеть разбросанные по асфальту газеты, взлетающие из-под колес вашего железного коня. И что вы думаете написано на первых страницах столь распространенного в Либерти Сити издания? "Найден Зомби-Элвис Пресли!" У Rockstar довольно любопытное чувство юмора.

Team Factor

Александр Бурага aka Flashkiller

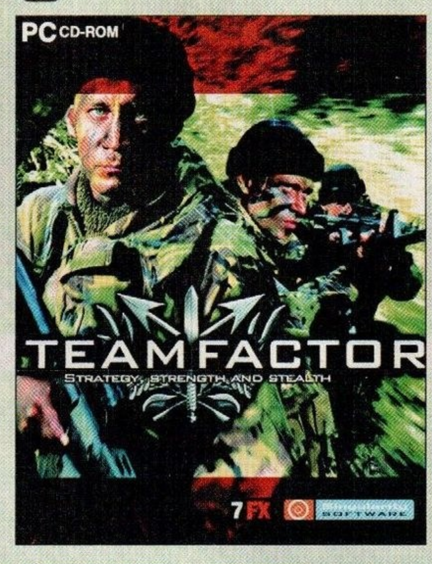
Мертворожденный убийца

Издатель	Singularity Software http://singularitysoftware.co.uk
Разработчик	7FX www.7fx.com
Жанр	Тактический 3D Action
Требуется	Pentium II 350, 128 Mb RAM, 16 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 700, 256 Mb RAM, 32 3D-уск.
Сайт игры	http://www.teamfactor.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1464.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 5.7

Время освоения: лучше не надо
Сложность: никакой
Знание английского: не требуется



Придумывать что-то новое – дело неблагодарное, долгое, скучное и неинтересное. Есть стойкое подозрение, что именно так думали чешские разработчики, создавая игру Team Factor, потому что представляет она собой смесь Counter Strike и Team Fortress, то есть своеобразную "антитеррористическая крепость", сочетающую качества "хитов всех времен и народов" (даже аббревиатуру у Team Fortress украли). Увы, Team Factor взяла не столько лучшие, сколько отрицательные особенности вышеназванных игр. Полученного кадаврика нам и преподнесли друзья-чехи.


Аэродром с МИГами. Хорошо, что нет балалаек, водки и медведей


Предупредительный плакат: "Осторожно, злые русские!"

Что будет, если скрестить ежа с ужом?

Получится восхитительная по красоте своей игра с непревзойденной графикой, замечательным геймплеем и прочее, прочее... По крайней мере, что-то близкое к этому. Извините, господа, вы не в сказке. Игры - той, что с большой буквы - не получилось. Правда, не спешите выдирать страницу журнала, ругаясь на бесцельно проведенное за чтением время, - до "катка" игра все же не докатилась.

Действие TF происходит в реальных локациях, таких, как Юго-Восточная Азия, Россия, Турция, США, Средиземное море и других не менее колоритных местах. Всего карт насчитывается 13 штук. По размеру карты достаточно большие, на них приходится выполнять как минимум три разных задания, которые весьма стандартны: доставить/убить VIP'а, заложить/разминировать бомбу и так далее в подобном роде.

And 50 smoking barrels...

Игроку дана возможность перед началом выбрать себе одну из четырех специальностей (солдата, снайпера, разведчика и диверсанта). Классы вроде бы как даже сбалансированы, различаются скоростью передвижения, умением использовать различные виды оружия и, конечно же, количество хитпойнтов. Из новинок интерфейса можно отметить три индикатора в нижнем левом углу экрана, отвечающие за меткость, выносливость и здоровье. Пробежишь сто метров и ручки у тебя начнут трястись, а попадать по врагам станет гораздо сложнее.

Сетевая часть игры позволяет, в отличие от других подобных продуктов, вести широкомасштабные бои для целых 30 человек на одном LAN сервере и до 60 для Internet игры.

На что не пожалели сил разработчики, так это на визуальную проработку оружия. Всего в игре присутствует около 50 стволов. Особенно хочется отметить внимание чешских разработчиков к русским образцам оружия: едва ли не половина всех игровых стволов стоят на вооружении в России и странах СНГ. В TF можно пострелять не только из "Калашникова", СВД, но и много еще из чего интересного.

Из нестандартных видов оружия запоминается гордость разработчиков – саперная лопатка, одного удара которой хватает, чтобы вынести противника вперед ногами.

Кроме оружия, присутствует также и инвентарь, представленный всевозможными видами гранат, взрывчаткой, приборами ночного зрения и прочей спецтехникой.

Хотели как лучше, получилось как всегда

При всех этих радостях: при неплохом графическом движке, при богатом арсенале, при интересной задумке с тремя командами - игра не цепляет совершенно. Ну нет, и все тут. Вместо положенного адреналина коротких, но захватывающих перестрелок игрока встречают нудные перебегания через очень большие куски карты в поисках места сражения. Потом наступает короткая фаза боя, за время которой создается странное впечатление, что воюешь ты не с нормальными противниками, а с какими-то гуттаперчевыми непонятными личностями, умирающими, когда вздумается им, а не когда в них попадешь. Звуки хлипкие, неубедительные и абсолютно не соответствующие видам оружия, как, впрочем, и озвучиваемым событиям.

Ну и, напоследок, последний штрих: в комплекте с Team Factor'ом поставляются боты. Но не спешите радоваться. Таких тупых, медлительных, абсолютно не умеющих ничего делать созданий, честное слово, я еще нигде не встречал.

Подводя итог сказанному, получился у 7FX абсолютно серый невзрачный продукт, играть в который можно, вот только желания нет. Даже несмотря на возможность поиграть за русский спецназ.



The Sum of All Fears

Андрей Щур

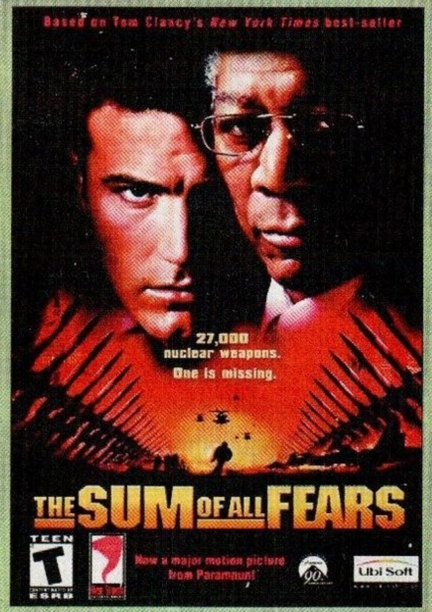
Призраки Радуги

Издатель	Ubi Soft,Руссобит-М http://www.ubi.com, http://www.russobit-m.ru
Разработчик	PirRed Storm Entertainment http://www.redstorm.com
Жанр	Тактический 3D шутер
Требуется	Pentium-II 450, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium-III 800, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://sumofallfears.ubi.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2627.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.2

Время освоения: от 5 до 30 минут
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется



Не надо пытаться воевать против России или США. Надо сделать так, чтобы они начали воевать друг против друга.
Умная фраза главного злодея из к/ф "Все страхи мира"

Имя Джэка Райана у нас известно на порядок меньше, чем на Западе. А ведь там это порождение фантазии Тома Клэнси известно почти так же, как флеминговский Джеймс Бонд. Джэк Райан - излюбленный герой неунывающего мэтра "технотриллеров". Непотопляемый, как агент 007, этот цэрэушник за свою кинокарьеру успел угнать подлодку "Красный Октябрь", поиграть с патриотами, а вот теперь еще и повоевать с террористами-неофашистами в новом голливудском боевике "Все страхи мира" по одноименному произведению Клэнси. Впрочем, это было лирическое отступление, так как новая игра от Red Storm Entertaniment практически ничего общего, кроме названия и пары общих локаций, с данным фильмом не имеет.

А вот с чем аналогии проглядываются совершенно однозначные, так это с двумя игрушками: Rainbow 6 и Ghost Recon.

Гибрид

Удивление от игры начинается со стартового меню. По дизайну - ну вылитый "Гост Рекон". Звуки, шрифты, система менюшек, установки - все аккуратно скопировано (точнее, осталось нетронутым), только цветовую гамму чуток поменяли. Не спорю, лучшее - враг хорошего (а интерфейс в Ghost Recon был очень хороший), но уж настолько банальное повторение смотрится как-то очень халявно. Как будто к игре выпустили адд-он. И по мере знакомства с игрой такое ощущение все усиливается и усиливается.

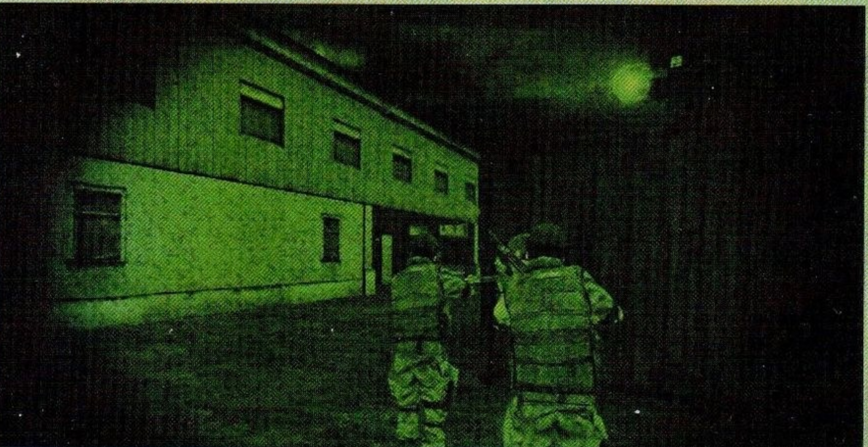
Играть мы будем за специальное подразделение ФБР Hostage Rescue Team (HRT), которое, впрочем, одним спасением заложников не занимается. Как и положено группе людей в темном обмундировании, в касках и с автоматами, мы внедряемся (т.е., как правило, вламываемся под звуки стрельбы и взрывающихся гранат) на территорию врага, конфискуем кейсы с документами, копируем на диски информацию с компьютеров, забираем ничего не понимающих заложников с собой, устраняем шефа бандитов и закладываем бомбу (на всякий случай). И, конечно же, отстреливаем кучу народа с неизменными "Калашниковыми", прибегающую узнать, кто же тут так шумит.

В отличие от GR с его открытыми территориями, лесами и полями, действие SOAF происходит в основном внутри зданий. Особняки, склады, амбары и просто подземные бункеры - все это приходится пропахать носом до последнего закоулка в поисках врагов и целей миссии. Любители перестрелок из-за угла коридора, эта игра - раздолье для таких, как вы! Close Quarter Battles (или CQB - специальный термин для такого рода разборок) - преобладающий тип вооруженных конфликтов.

Радужность

При том, что визуально выглядит все, как в GR, ощущение от игры - будто играешь в очередную часть Rainbow 6. Не прощающая ошибок система повреждений, когда практически любой противник может положить оперативника с первого выстрела, постоянные аккуратные выглядывания из-за угла, световые гранаты как неизбежный элемент перед забеганием в следующую комнату - это не тот отстрел противников, которым мы занимались в GR. Если враг стоит лицом к двери в то время, когда вы пытаетесь тихонько бочком высу-

Меню команды. Ничего не напоминает?


Ночной визор врагов высвечивает ярко зеленым цветом. А вот сокомандников не хочет. Странно





Часто враг успевает понять, откуда идет стрельба... вот только поделать уже ничего не может

нуться в дверной проем и посмотреть, есть там кто живой, то пулю схлопотать при таком раскладе легче легкого. Глушитель в большинстве миссий - не роскошь, а необходимость, иначе придется иметь дело с подкреплением, которое стреляет совсем даже неплохо.

Из "Радуги 6" в SOAF перекочевала и аскетичность в графике. Точнее, аскетичность всего, что не касается моделей игроков. Спецназовцы тут просто замечательные. И пусть они, как елочка, и в пустыне, и в городе всегда одного цвета – черного, детализация у них потрясающая. Запасные магазины, гранаты и серьезные глаза сквозь стекла фирменных спецназовских очков прорисованы до мелочей.

А вот что касается интерьеров, то тут ситуация явно хромает. Хотя внутреннее убранство зданий достаточно разнообразно и в то же время не мешает свободному передвижению наших вояк, смотрится оно зачастую уныло. Текстурки во многих местах бедноваты как на красочность, так и на качество. А уж про интерактивность и заикаться неохота. Из всех вещей, которые в игре можно было уничтожить, я обнаружил только двери - ну куда это годится?

Упрощение

А вот дальше начинаются минусы. Такое впечатление, что на разработчиков усиленно давили толпы игроков, которым прошлые игры серий Red Storm казались слишком сложными в плане управления. Поэтому все свободы установок и тактическое планирование из игрухи вырезали за ненадобностью. Отряд у нас состоит только из трех человек. Есть еще две группы на подхвате, но играют они запасную роль, а при самом высоком уровне сложности их не дают совсем (и отключают сейвы, к слову). Гострекоповский RPG элемент выкинули совсем, тактическое планирование тоже. Выбор оружия ограничили стандартными наборами для всей группы. И зачем-то сделали эти наборы не доступными с самого начала, а открываемыми в процессе прохождения миссий (всего 11-ти миссий! это просто смешно!). Наборы сами по себе часто неуклюжи и в большинстве случаев никому не нужны. Выдать одному из моих орлов MP5 с глушителем и "вспышки", а второму гранаты и M4 никогда не получится. Либо всем MP5, либо M4. То же самое с гранатами. Лучше б вместе с менюхами и эту часть игры не трогали, ей-богу.

Взамен всяких там планирований в миссии нам выдали простую путеводную нить, которой необходимо следовать к своей цели, расстреливая всех по пути. Мало того, что маршруты следования эти не всегда удобоваримы, так ведь еще и чувствуешь себя, как собака на веревочке, которая хозяина ищет.

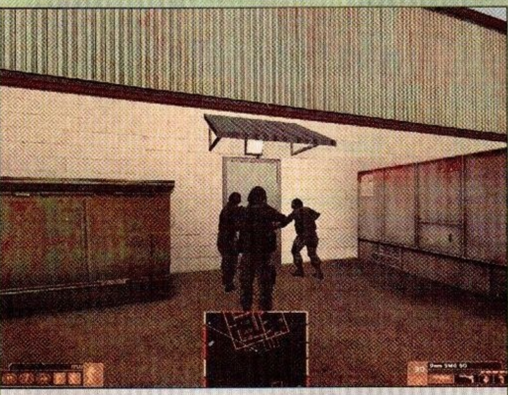
Систему приказов из GR тоже упростили. Если раньше на маленькой карте можно было приказать тому или иному члену команды топать в конкретное место и стрелять оттуда в указанном направлении, то теперь мы ограничены тремя триггерами, которыми на своих подопечных можно подействовать: "Идти стайкой\цепочкой", "Стой там\иди сюда", "Голос\Молчать" (в смысле - передвигаться в режиме стэлс или стрелять во все стороны). Чтобы создать хоть какую-то иллюзию свободы отдачи приказов, нам добавили несколько новых команд: открыть дверь, открыть дверь и зачистить комнату, открыть дверь и забросить туда либо "вспышку", либо гранату. Казалось бы, чего еще желать можно в такой игре? Подходите к какой-нибудь комнате, включаете сенсор сердцебиения, видите на миникарте нескольких врагов за дверью, потом отходите в сторону и приказываете своим соколам открыть дверь, забросить внутрь гранату, а потом ворваться и добить уцелевших.

Мечтать не вредно. AI наших кондоров варьируется от "куда прешь, осел?!" до "ну и какого хрена вы не помогали, пока меня там расстреливали?!". Поэтому в нашем случае получится все примерно так. Картина №1: первый подопечный подойдет на корточках к двери, второй за ним с подготовленной гранатой. Картина №2: первый опер открыл дверь, второй подождал секунду (!) и кинул гранату аккурат в дверной проем, почти под ноги первому. Картина №3: первый достает автомат и начинает стрелять в ничего не подозревающих бандитов, наплевав на валяющуюся рядышком гранату, второй занимается тем же. Картина №4, последняя: бандиты в удивлении - обернувшись на звук взрыва, они видят два тела, валяющиеся в дверном проеме. Занавес.

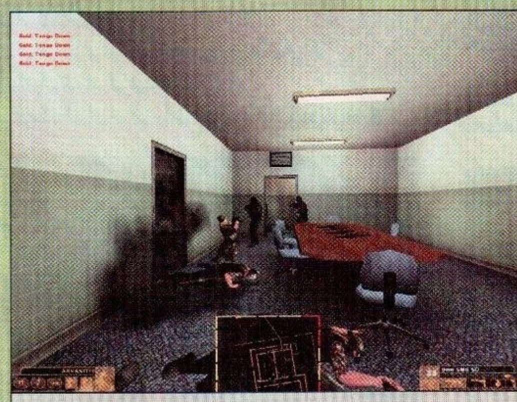
А еще игру портит одна черта - в ней нет крови. Как обычно, серые облачка от попаданий и картинно падающие преступники. Даже дырочек на теле с лужицами на полу нет. Подло.

Одним словом

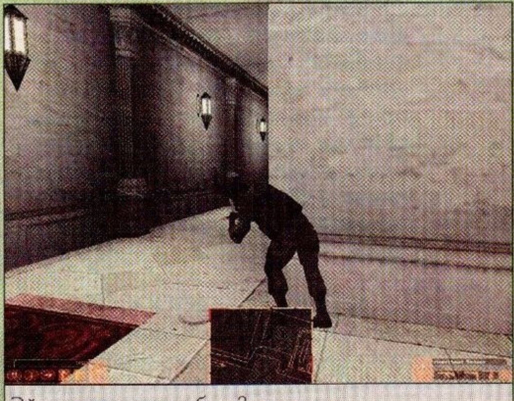
Обидно, когда игру можно охарактеризовать всего одним предложением. С SOAF как раз такая ситуация. Это Rainbow 6 на движке Ghost Recon. Невзирая на мелкие доработки и добавления, коих не так уж и много, данный вердикт игре подходит на все сто. И вроде игра-то хардкорная получилась (попробуйте ее без сейвов пройти!), да только вторичная абсолютно. Впрочем, если вы любите тактические экшены, покупайте The Sum of All Fears без зазрения совести - средний тактический шутер от Red Storm можно приравнять к очень хорошему от любой другой команды разработчиков.



Вы мне дверь откройте, а остальное я сделаю сам



Вот что с врагами делает одна удачно брошенная граната



Эй, есть там кто-нибудь?

Между прочим...

Стадион, который террористы подорвали в фильме, в игре располагается в Денвере. В самом фильме он в Балтиморе. А для съемок использовался стадион, находящийся в Монреале. И на самом деле ни в одном из этих стадионов финал чемпионата проводиться не может по той причине, что они не имеют купола, закрывающего стадион сверху от ненастной погоды, если таковая случится в день финальной игры.

Soldier of Fortune 2: Double Helix

Запланированный хит

Юрий Пашолок

Издатель	Activision http://www.activision.com
Разработчик	Raven Software http://www.ravensoft.com/
Жанр	FPS
Требуется	Pentium-III 450, 128 RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium-III 700, 256 RAM, 32 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.activision.com/games/soldieroffortune/doublehelix.asp
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game925.html
Смотри на диске	обои, скриншоты, дополнения

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.8

Время освоения: от 15 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: рекомендуется



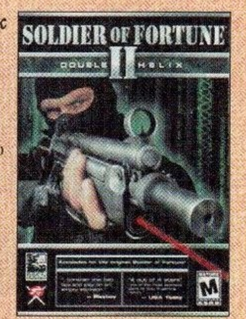
В то время, когда вышла первая часть Soldier of Fortune, жанр CombatSim находился в зачаточном состоянии. Игроки уже попробовали на вкус Rainbow Six, Delta Force, SpecOps, но во вкус этот еще по-настоящему не вошли, на сцене в тот момент главенствовали чистокровные шутеры, лишенные всяческих командных "излишеств".

Что же касается SoF 2, то ситуация с ним совершенно противоположная: куда ни плюнь, всюду будет слышны недовольные возгласы фанатов комбатсимов, черты этого поджанра встречаются в большинстве шутеров, действие которых происходит в наши дни. На их фоне детище Raven Software смотрится настоящим реликтом, ибо по своей сути игра практически не отличается от первой части. Но вот исполнение совсем другое, на этот раз получился настоящий хит, по сравнению с которым оригинальный SoF просто жалок.

Иногда лучше подождать

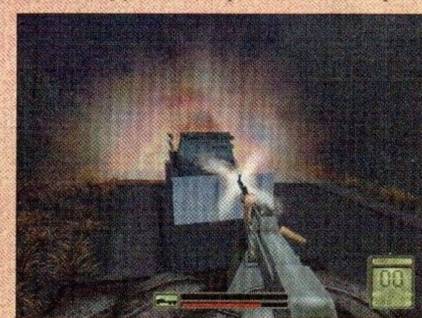
То, что SoF 2 окажется хитом, мало кто сомневался. Неудивительно, что за пару месяцев до выхода игры предприимчивые пираты выбросили на прилавки бета-версию, собранную еще аж в феврале. Людей, игравших в нее, можно сравнить с теми, кто набросился на салат "Оливье", который пока не заправили майонезом. Да, все карты были на месте, но баги в них не были выловлены, знаменитая модель повреждений подключена только частично, а AI пребывал в состоянии общего бессознательного. Впечатления от беты и финальной версии разнятся кардинально.

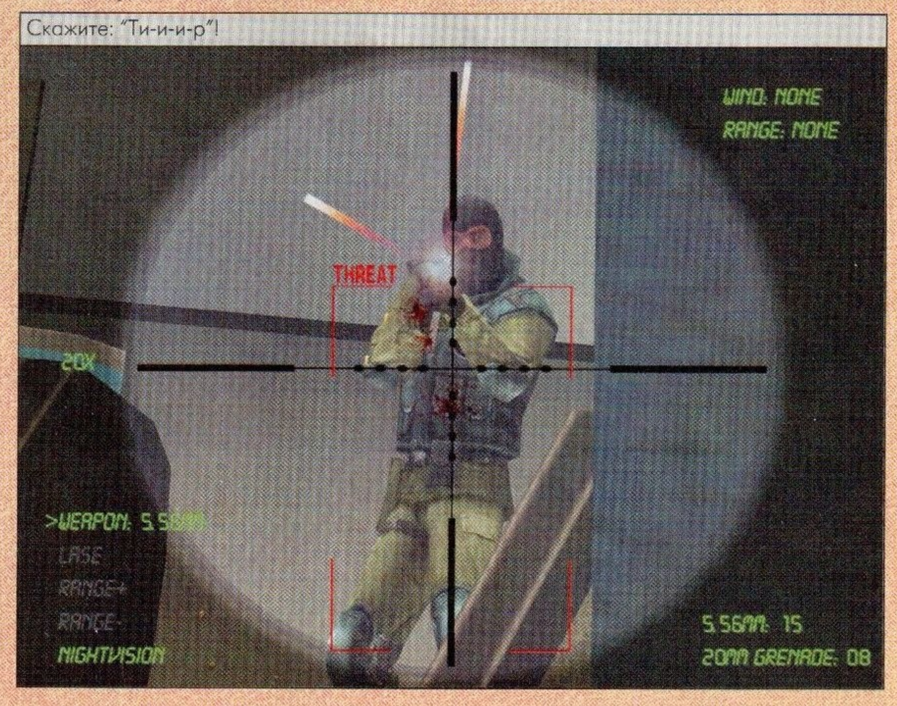
Честно говоря, я ожидал от детища Raven Software немного иного. Вместо достаточно банального шутера с корявым сюжетом на этот раз получился настоящий голливудский боевик. Конечно, полной гармонии, как это было в Half-life и Star Trek Voyager: Elite Force, не получилось, но смотрится все равно на ура. Вместо непонятной конторы патриотов "Маллинз и братва", состоящей из бывших американских спецназовцев, в SoF 2 теперь появилась связанная с правительством организация, обладающая мощной материальной базой и организованная не хуже некоторых спецслужб. Да и враги теперь совсем другие: это не кучка бандитов, возглавляемая человеком-в-железной-маске, а международный синдикат, организованный, по меньшей мере, не хуже, чем The Shop, и знающий о противнике практически все. В Soldier of Fortune 2 есть то, что нужно настоящему боевику: резкие повороты сюжетной линии, пленение китайской мафией и столь же удивительное освобождение, злодеи с минутными речами, смерть близких и предательство. Самое же главное - что сюжет получился очень динамичным, а для такой игры это немаловажно. Заодно создатели SoF 2 позаимствовали кое-какие черты из игр конкурентов, к примеру, появились stealth-миссии.



Кровавый камуфляж

Первая часть Soldier of Fortune запомнилась, прежде всего, детальной проработкой визуальной модели повреждений. Разработчики пошли дальше: теперь модели персонажей разделены на тридцать зон (раньше было двенадцать), так что реализм поднялся еще на одну ступеньку. Людишки стали двигаться гораздо реалистичнее, а еще атмосфера немного приблизилась к Kingpin. Нет, речь не идет о "разборках по понятиям", просто все стало намного мрачнее, исчезла некоторая несерьезность происходящего. Оно и правильно: война – это не игрушки. Также намного сильнее стала разница между попаданием из разного вида оружия: из "узи" можно наделать во враге много аккуратных дырочек, M4A1 навы-





Скажите: "Ти-и-и-р"!


Прилегли...

Между прочим

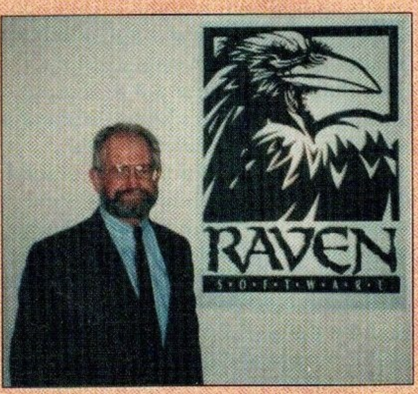
Изначально Soldier of Fortune планировался как исключительно одиночная игра. Тем не менее, первая тестовая версия оказалась сетевой, "одиночная" демо-версия появилась на следующий день после официального поступления игры в продажу.

Те самые джунгли


вает из тела жертвы куски плоти, а выстрел из дробовика в упор гарантирует отстреленные конечности. В общем, если вы боитесь вида крови, лучше сразу отключите повреждения, благо, такая опция осталась.

Намного серьезнее стал и арсенал: если раньше на руки выдавали нечто без имени и родословной, то теперь все оружие имеет реальные прототипы. Есть и приятные исключения: наконец-то в Американщине вспомнили, что на территории Великого и Могучего делали не только АК-47, но и АК-74. Конечно, без дежурных ляпов не обошлось (патроны M4A1 подходят к АК-74), но все равно приятно. Само оружие сделано очень достойно. Учитывая, что в каждый "ствол" вбухали по несколько тысяч полигонов, это неудивительно. Еще одним приятным моментом является поведение оружия: скажем, АК-74 несколько точнее M4A1, есть альтернативные режимы стрельбы, пистолеты можно брать в разных "комплектациях". Не обошлось и без последних оружейных разработок, представителем которых стал OICW. К чести Raven Software, это оружие нового поколения, в отличие от Ghost Recon, получилось не таким бессовестно крутым. Наряду с шестизарядным гранатометом и дорогущей системой прицеливания у OICW честно отобразили маломощный модуль-автомат с сильным рассеиванием огня.

Миссии сделаны таким образом, что игроку приходится использовать как минимум половину арсенала, так что принцип "всю игру с одним стволом" здесь не проходит.




Старый знакомый

Твой малыш растет не по годам, и уже метает в нас напалм

Время не стоит на месте, и AI потихоньку перестает играть "в дурачка", становясь все более и более изощренным. В первом Soldier of Fortune противники хоть и не были "деревянными", но особым умом не отличались. Максимум, на что их хватало, - так это изредка высунуться из-за угла и пальнуть по игроку. Теперь же все по-иному: на любом уровне сложности виртуальные враги могут оказать достойное сопротивление, исключение составляют разве что китайские бандиты, которые берут числом, а не умением.

Особенно хочется отметить спецподразделения террористов, которые по своим действиям мало чем уступят знаменитым десантникам из Half-life. Помимо слаженных коллективных действий, "терроры" отличаются грамотным использованием сразу нескольких типов ручных гранат: игрока сначала ослепляют дымовой, затем подбрасывают осколочную, а уж потом идут добивать. К тому же противники умеют не только бегать, стрелять из укрытий и высовываться из-за углов, но и кувыркаться через голову, перепрыгивать через заграждения и много чего еще. Прибавьте к этому ограниченное число сейвов на более высоких уровнях сложности, и вы поймете, насколько трудно проходить эту игру.

Нельзя не упомянуть и умение противника использовать особенности местности в своих интересах. Мне запомнились миссии в Колумбии, где местные повстанцы прятались в высокой траве. Бывало, хлюпаешь по зарослям, вроде нет никого, и вдруг сзади раздается очередь, голова превращается в крупноячe-



истое решето, и компьютер предлагает загрузиться. Разумеется, загружаюсь, на этот раз устраиваюсь на пригорке с PSG-1 и начинаю методично просматривать каждый клочок территории. Оказалось, что тот повстанец, что меня тогда подстрелил, услышал звуки перестрелки и незаметно обошел поляну. Его было видно, только когда он высовывался на секунду из травы и оценивал обстановку.

В SoF 2 есть не только враги, но и напарники: в той же Колумбии по ходу миссии игрок натыкается на отделение американского спецназа, прорывающегося к месту эвакуации. Честно говоря, помощи от них немного, хотя от тех же охранников в Half-life ее было еще меньше. По крайней мере, с основной массой повстанцев они дерутся почти на равных. Недостатки AI (в частности, неумение ваших помощников действовать в закрытых помещениях) разработчики скрыли весьма оригинальным способом: зачищать здания посылают исключительно вас, при этом помощь будет минимальной.

AI в SoF 2 также отличается неплохой проработкой "виртуального слуха". Именно так, противник может не только вас видеть, но и слышать. Помнится, звуки моих шагов встревожили охрану корабля, которая обедала палубой ниже. Так что передвигаться надо тише, стараться идти по коврам, если такие есть. А еще настоятельно рекомендую брать на задания пистолет с глушителем, штука в хозяйстве незаменимая.

Трупы убитых врагов можно перетаскивать (Гаррет, ау!). К примеру, охранника можно оглушить, перетащить в укромный уголок и там тихо прирезать, дабы он не очнулся и не поднял тревогу.

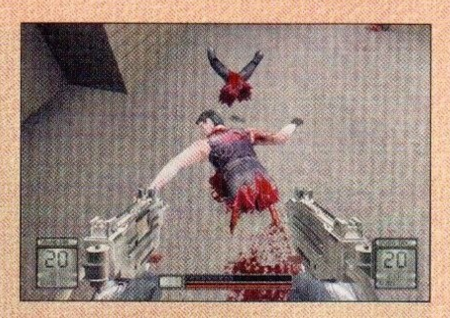

Тело русского террориста, автомат русского террориста, пулемет русского террориста

Красиво жить не запретишь

Raven Software уже давно сотрудничает с id software и использует лицензированные движки имени товарища Кармака: во-первых, это выгодно, во-вторых, резко сокращается срок работы над игрой. От анонса Soldier of Fortune до появления его на прилавке прошло немногим больше года, при этом Raven Software успела выпустить еще одну игру на движке Quake III Arena, речь идет о Jedi Knight 2: Jedi Outcast.

Raven Software умудрилась выпустить игру, которая по качеству графики перещеголяла всех, включая созданный на том же движке Medal of Honor: Allied Assault. Да, в MoH: AA гораздо лучше проработана техника, но вот если посмотреть с другой стороны... Какие были враги в детище 2015? Правильно, немцы. А еще? А и все. И, что характерно, были они на одно лицо, лишь форма варьировалась. И дизайн уровней местами также не слишком отличался. А действие SoF 2 происходит в десятке точек мира, причем проработка уровней действительно впечатляет. Да что там уровней, посмотрите на любого персонажа, это ведь настоящее произведение искусства! Да, их губы не всегда попадают в такт с текстом, но такой реалистичной мимики не было даже в MoH: AA. И дело не только в мимике: на головы моделей в Soldier of Fortune 2 "натягиваются" текстуры размером 512X512, в результате на лицах можно различить каждую морщинку! То же самое можно сказать и про одежду. Местами использовались текстуры 1024X1024, поэтому стоит ли удивляться, что игра


Это моя рука, это его рука, это моя нога, это его нога...



отчаянно тормозит там, где вполне неплохо "бегал" Medal of Honor: Allied Assault?

И снова "за Ивана!"

В свое время Soldier of Fortune очень неприятно удивил тем, как там были изображены наши соотечественники. И не только изображены, надпись "Грозный Вход" вгрызлась в мозг и намертво там застряла. Во второй части игры ситуация получше, но ненамного. С одной стороны, получилась хорошая (без польского акцента и ошибок) озвучка, но вот с другой...

Итак, записывайте новый шедевр: "Рисковнный". Означает то же, что и "Грозный Вход". Это так, разминка. Знаете, почему патроны АК-74 подходят к M4A1? Все потому, что на вооружении русских террористов находится и тот, и другой автомат. Ага, мне уже смешно, добавьте к этому чисто советский пулемет M60, и станет еще веселее. И это при том, что в первом эпизоде (Прага) используется пулемет Дегтярева. А еще у нас применяют в качестве сторожевых собак ротвейлеров. В тридцатиградусный мороз. Видимо, специальная морозоустойчивая порода. А еще меня добивает расположение этой самой базы. Не там террористов ищете, господа хорошие! Ах, ну да, те террористы у вас в качестве борцов за свободу проходят, совсем забыл...

Фабрика по производству хитов

Такая вот получилась игра. Не без недостатков, конечно (а кто у нас без греха?), но играть можно, а главное, нужно. Если таких игр, как SoF 2, будет выходить достаточно много, то за "чистокровные" FPS можно не беспокоиться.

А тем временем Raven Software готовит очередную игру, на этот раз базирующуюся на движке DooM 3. Речь идет о самом настоящем Quake 4. Activision запустила самый настоящий конвейер, на котором один за одним штампуются хитовые игры. Рецепт прост: одна фирма (id software) делает движок, несколько (Raven Software, Ritual, Gray Matter) делают эти самые хиты, а еще одна (Nerve Software) приделывает мультиплеер. И пока что этот самый конвейер не давал сбоя. Конкурентам есть, о чем подумать...



ВПЕРВЫЕ НА ОДНОМ ДИСКЕ:
ЛЕГЕНДАРНАЯ СТРАТЕГИЯ
«ПРОТИВОСТОЯНИЕ III»,
ЕГО АДД-ОН «ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ»
+ БОНУС, ЛУЧШАЯ МОДИФИКАЦИЯ —
«ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ».

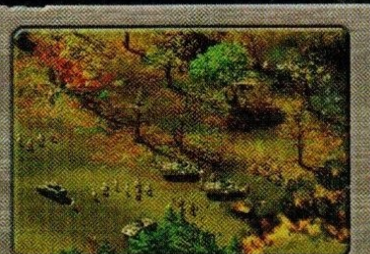
«ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ» ВНОСИТ ИСПРАВЛЕНИЯ И УЛУЧШЕНИЯ ВО ВСЮ СЕРИЮ «ПРОТИВОСТОЯНИЕ III» — ВАМ БУДУТ ДОСТУПНЫ ВСЕ СТАРЫЕ МИССИИ И КАМПАНИИ ПРЕЖНИХ ИГР!



54 ОПТИМИЗИРОВАННЫХ СИНГЛ-МИССИИ ★ 63 ОПТИМИЗИРОВАННЫХ МУЛЬТИ-МИССИИ
ПРИБАЛТИЙСКАЯ КАМПАНИЯ ЗА СССР ИЗ ТРЕХ МИССИЙ

















 Издатель «Руссобит Паблишинг».
E-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru. Заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru.
Отдел продаж: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
Техподдержка: support@russobit-m.ru, (095) 212-27-90.

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
Архангельск
пр. Троицкий 47 «Детский мир»
пр. Ломоносова 81
«ТЦ Морской»
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
пл. Победы д.4
Торговая сеть «Монитор»

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «МегаБокс»
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Ростов на Дону
ул.Будённовский д.80 корп. А2

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37 маг. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56

г. Ухта
ул. Чибьюская, 1, «Лада»
пр. Ленина, 32,
«Электротовары»
пр. Ленина, 40
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Gore: The Ultimate Soldier

Юрий Пашолок

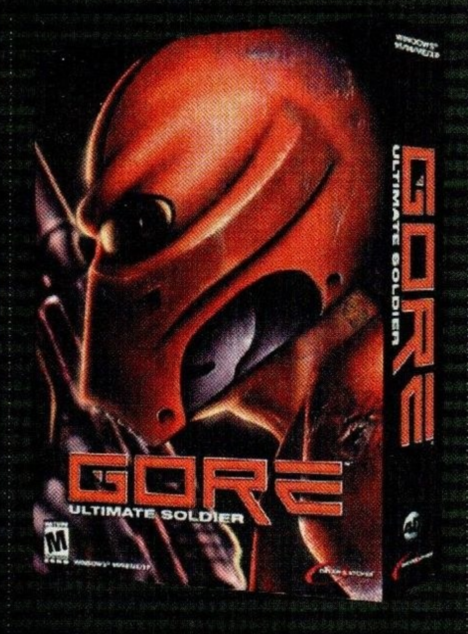
По стопам Quake

Издатель	Dreamcatcher Interactive, Media 2000 http://www.dreamcatcherinteractive.com, http://www.media2000.ru
Разработчик	4D Rulers Software http://www.4drulers.com
Жанр	FPS
Требуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 450, 128 Mb RAM, 3D
Сайт игры	http://www.4drulers.com/gore/index.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game641.html
Смотри на диске	Обои, скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Динамизм
Ценность для жанра

Рейтинг 7.6

Время освоения: от 15 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Есть игры, которым сильно достается из-за названия, Gore из их числа. Как только не называли детище 4D Rulers Software: и горюшко, и горе луковое, при желании таких вот прозвищ можно накатать примерно на полстраницы. Большинство "обидчиков" игры даже и не видело, тем не менее, желание показать себя остроумным превалирует над здравым смыслом.

А ведь Gore мог так никогда и не выйти, поскольку до недавнего времени сроков выхода не существовало вовсе. К счастью, издательство Dreamcatcher Interactive обратило внимание на детище 4D Rulers, после чего игра была в кратчайшие сроки (буквально за тричетыре месяца) доделана и предстала на суд общественности. Конечно, о новом слове в жанре говорить не приходится, но то, что игра получилась как минимум выше среднего, это факт.

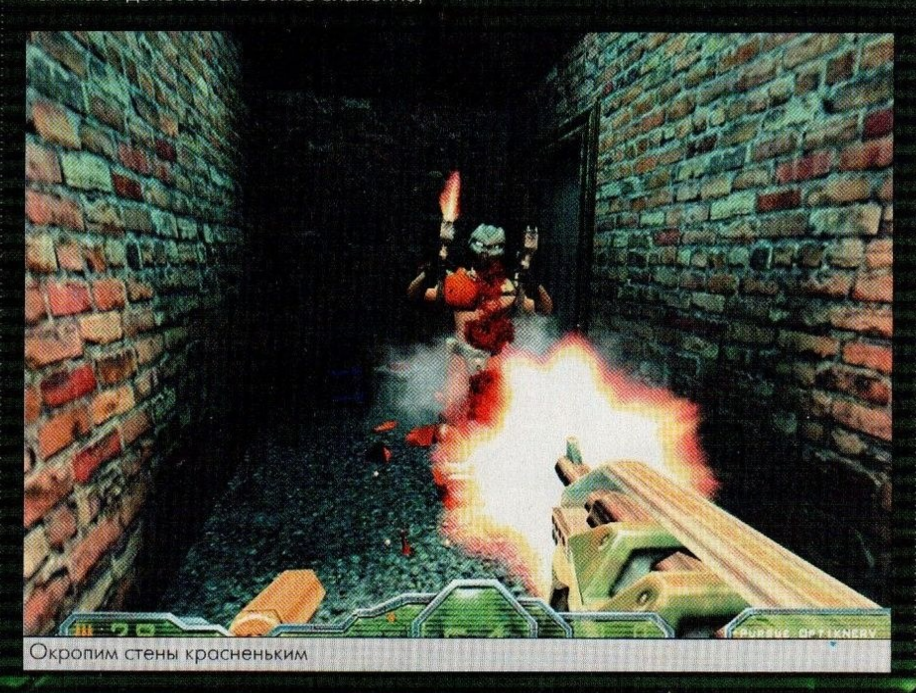
В поисках потерянного тренажера

С самого начала Gore позиционировался как игра, рассчитанная, прежде всего, на сетевые баталии. Напомню, что идея родилась в тот момент, когда нескольким людям захотелось создать сетевую конверсию для Quake 1, собственный движок и прочее появилось уже намного позже. С учетом этого я ожидал увидеть в лице Gore аналог Quake III Arena или Unreal Tournament, где single player практически полностью копирует сетевой режим.

К счастью, все оказалось намного лучше: в отличие от Quake III, в Gore есть полноценный одиночный режим игры, более того, имеется даже некое подобие сюжета. Итак, в недалеком будущем человечество получило на свою голову ряд катаклизмов, после чего его численность сократилась на семьдесят процентов. В довершение ко всему появилась новая беда в лице террористической организации MOB, справиться с которой по силам лишь бойцам элитного подразделения UMC. Так вот, в недрах UMC создается программа для виртуальной тренировки бойцов, которую, разумеется, хочет заполучить и MOB. И одним хотеньем дело, как водится, не обойдется, всю игру вам придется догонять хакера по имени OptikNERV, который своровал эту самую программу и теперь носится, дико хохоча (от радости, наверное).

В принципе, идея шутера-тренажера не нова, достаточно вспомнить аналогичный Hired Team: Trial, вот только исполнение получилось совсем другим. При создании одиночного режима 4D Rulers, судя по всему, постоянно оглядывалась на образец, которым, несомненно, являлся Quake. Первые несколько уровней легко могут навлечь скуку, слишком уж легко убить ваших противников (ну, не сказал бы, на харде и без сейвов очень даже тяжело - прим. ред.), но если вы все-таки найдете в себе силы пройти дальше, ситуация изменится в лучшую сторону. Сложность прохождения резко увеличивается, враги начинают действовать более слаженно, а уж когда вы попадаете в локации, "обработанные" хакером, становится совсем весело. Ближе к концу игры появляются милые создания, способные превратить вас в пыль за считанные секунды. Финальный босс получился - вообще загляденье. Впрочем, сами увидите.

Единственным серьезным промахом одиночного режима оказалась проработка AI бойцов, воюющих на стороне игрока. Бедолаги пытаются помочь изо всех сил, вот только толку от этого никакого, да еще они зачастую медвежью услугу оказывают, целясь во врагов, а попадая вам в спину. Враги - полная противоположность: и прятаться умеют, и зажать вас в углу не дураки. А еще Gore не хватает сюжетных роликов, текстовые описания между миссиями заменить их явно не в состоянии.



Окропим стены красненьким




Это не Resident Evil, да и я явно не Джилл

Альтернативным режимом стрельбы уже никого не удивишь, а вот появление классов стало настоящим откровением. 4D Rulers сделала то, что в свое время обещала id software в Quake III Arena, разница лишь в том, что классов в Gore получилось больше (по пять на каждую сторону). Даже стандартный Deathmatch стал немного другим, что же касается CTF, то он получился очень похожим на Team Fortress. Разработчики применили несколько оригинальных решений: к примеру, Rawhead, самый тяжелый класс UMC, обладает встроенным бронежилетом.

Where is the party?

Многопользовательская часть Gore "выкраивалась" с особой тщательностью, достаточно сказать, что первый сетевой тест был выпущен еще в марте прошлого года. Разработчики прислушивались к предложениям на форумах, вносили соответствующие коррективы - одним словом, сетевой режим делался именно таким, каким его хотели видеть игроки. Не удивительно, что второй сетевой тест, вышедший в октябре, пользовался достаточно большой популярностью: через пару недель после выхода количество игровых серверов приблизилось к сотне, примерно половина из которых находилась в странах Скандинавии.

Всего Gore содержит пять вариантов сетевых боев: помимо ставших уже обязательными Deathmatch и CTF, можно поиграть в Assault (аналогичный мод был в Unreal Tournament), Infiltration, а также два варианта Tactical. Дабы облегчить себе жизнь, разработчики не стали делать новые карты, а всего лишь переделали те, что предназначались для одиночного режима. Уровни обладают определенной степенью интерактивности: скажем, можно взрывать огнетушители, тем самым нанося повреждения находящимся вблизи противникам.

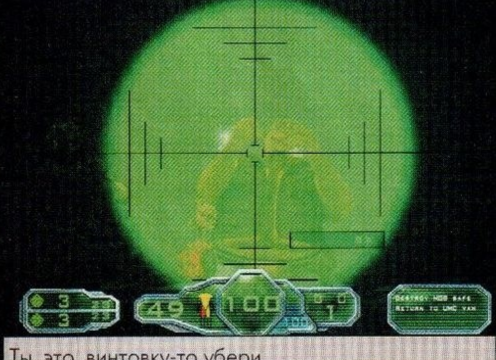

Робот, а робот, зачем тебе пулемет?

Нельзя не отметить появление такой характеристики, как Stamina (выносливость). Да, в Return to Castle Wolfenstein она уже была, но на самом деле эта идея принадлежит именно 4D Rulers, да и исполнена она совершенно по-иному. Stamina тратится во время бега, а также при попадании в игрока шальных пуль и прочих тяжелых предметов. Интересно, что уменьшение ее пунктов во время бега зависит от типа оружия, которое находится в руках. И при всем этом удалось добиться динамики, сравнимой с первокваковской. Еще одним оригинальным решением стала возможность взрывать оружие, боеприпасы и аптечки, это достаточно сильно повлияло на геймплей.

Костедробилка

В качестве основы Gore использует движок Amp Game Engine, созданный фирмой Slam Software. Честно говоря, иногда создается впечатление, что игра сделана на базе Quake III Engine, хотя детище Slam Software, несомненно, более совершенно. Конечно, графику игры великолепной назвать нельзя, но и обвинения в убогости несколько несостоятельны.

Сильной стороной графики Gore является не безумные красоты, а внимание к мелочам, например, броня отображается на модели игрока. Особенно разработчикам удались модели персонажей, чего стоит байкер, бегающий с "отверткой" и периодически потребляющий внутрь этот напиток. Разработчики постарались максимально детализировать модели: скажем, на руках по пять пальцев, а не "варежка", как это часто бывает, рот открывается, а глаза подмигивают. Еще более "вкусной" получилась анимация, правда, иногда создается впечатление, что ее прорабатывали садисты, уж больно дикими получились конвульсии. Добавьте к этому систему локальных повреждений, в том числе и визуальную: в отличие от Soldier of Fortune, где все повреждения отрисованы заранее, дырки на теле появляются в том месте, куда вы


Ты, это, винтовку-то убери...

попали. В довершение ко всему игра обладает великолепной озвучкой. Более диких воплей, чем в Gore, я не встречал.

Игра для своих

4D Rulers не стремилась создать лучший шутер в истории, разработчики всего лишь делали то, во что сами будут играть. Gore – это игра, созданная фанатами для фанатов, к ней надо подходить именно с этой позиции. Игра получилась действительно интересной, проблема состоит в том, что ее очень скоро забудут, ибо подобный фанатизм не является массовым явлением.


Судя по всему, мозги в Gore гранулированные

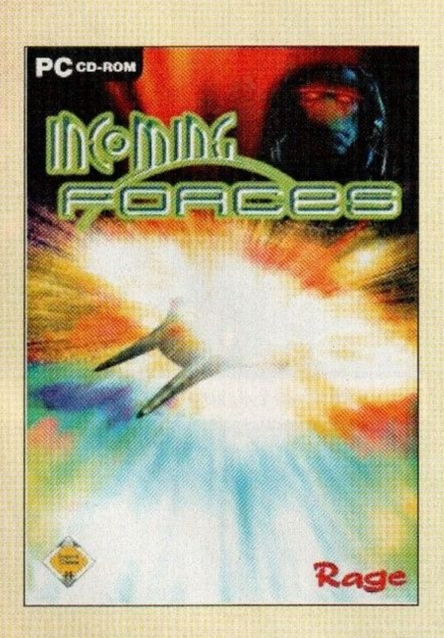
Между прочим...

Дизайн коробки для Gore выбирался посетителями игрового форума: было предложено три варианта, из которых методом голосования выбрали один. Кроме того, фанаты игры предложили с десяток собственных вариантов дизайна, некоторые из которых были даже лучше фирменного.

Incoming Forces (Силы вторжения)

Никита Кареев

Марс атакуют!



Издатель	Rage Software, Media 2000 www.rage.com, http://www.media2000.ru
Разработчик	Rage Games www.rage.com
Жанр	Action
Требуется	Pentium III 400, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 750, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.rage.com/incomingforces
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1787.html
Смотри на диске	Скриншоты, обои

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 6.1

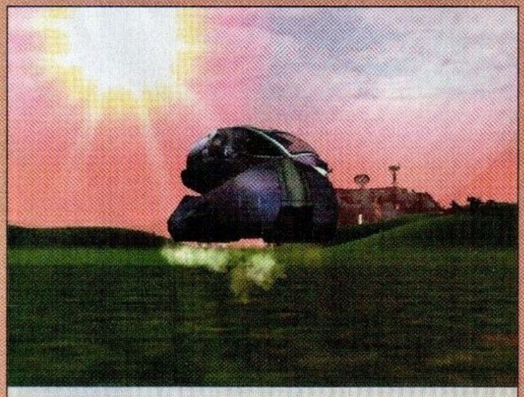
Время освоения: от 5 до 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Продолжение Incoming, одной из наиудачнейших игр 1998 года, последовало не так быстро, как того можно было бы ожидать. Сначала Rage выпустила столь же графически восхитительный Expendable — первую игру, демонстрирующую в действии технологию наложения рельефа EMBM, позволившую создать в игре воду, по красоте не сравнимую с чем-либо виденным ранее. Потом был более консервативный Hostile Waters, особенно графически не выделявшийся, но бывший все же отличной игрой. И только теперь Rage решила вернуться к делу Incoming.

День независимости расы Кайодо

Сюжет IF является логическим продолжением событий оригинальной игры. Новая история развивается под идейным началом "по ту сторону баррикад". С момента нападения инопланетян на голубую планету прошла почти что четверть века, оправившиеся от разрушительного рейда земляне окрепли и развились, и перед провинившимися космическими захватчиками со всей серьезностью был поставлен вопрос о возмещении морального ущерба. Накопленная Землей за 20 лет "восстановительного процесса" злоба выплеснулась в открытый космос в виде внушительного размера космического флота землян, принявшегося прочесывать Галактику в поисках тех самых "лиц тарумановской национальности", а также их предполагаемых сообщников. Натолкнувшись на мирную инопланетную расу Кайодо и выслушав пару кратких тезисов о "правах и свободах космических народов", земной флот, извергая искры мстительной злобы, гурьбой повалил в атаку на мирные планеты иноземцев. В ответ на сие вопиющее недоразумение население этих мирных планет гурьбой попрыгало по своим немирным танкам и звездолетам. Айда защищать инопланетный суверенитет!


Товарищи инопланетяне


Танк на воздушной подушке не испортит посевов на родной планете

Воинство зеленорожих

К бою готов? Всегда готов! Первая на повестке дня — сельскохозяйственная планета "Life", атакованная землянами прежде остальных. Защитив народный урожай, продвигаемся в индустриальную зону — планету "Core", а затем в культурный центр Кайодо — "Fantasy". На последней в списке планете — "Fortress" — сосредоточено правительство суверенной цивилизации. Всего игра насчитывает 13 миссий, и каждая такая миссия, в свою очередь, состоит из набора определенных заданий, в процессе выполнения которых игроку придется несколько раз пересаживаться из одной боевой машины в другую. Машин в игре как таковых три типа: танки, воздушные "летуны" и турели. Причем первых и вторых аж по два вида, да еще и с апгрейдами. Для благородных целей апгрейда, а заодно ремонта и производства еще парочки экземпляров военной техники на поле боя вы сможете встретить различные полезные постройки: заводы, ремонтные станции и чуть ли не целые военные базы. Вот, оказывается, что делает война с мирными планетами.

Но не одними апгрейдами и клепанием новой техники на поле боя исчерпывается стратегическая составляющая этой аркады. Речь о так называемых "ведомых" - ваших соратниках по оружию. Не сказать, что в игре от них много толку, но, тем не менее, сей элемент нельзя не оценить. Особенно приятно, что ведомыми можно даже управлять посредством ряда довольно-таки лаконичных команд типа "атаковать мою цель", "сопровождать" и т.д.

Справедливости ради хочу отметить, что игра от тактического элемента сильно не выигрывает. Все-таки есть незамысловатые красивые аркады, и есть хорошие стратегии с аркадными элементами, вроде того же Hostile Waters, а в данном же случае мы получили что-то вроде половины от того и от сего.

Неземные красоты

То, что разговор о графике в IF затеян не в начале обзора, а в последнем его абзаце, вероятно, уже само по себе наводит на некоторые мысли. Так и есть: графика в игре самая что ни на есть обыкновенная. То есть совсем ничего выдающегося. Симпатичные, но не более того, взрывы. Солнечные блики, которыми мы так восхищались в 98 году. Присутствует поддержка новомодных шейдеров, но назвать ее полноценной и, тем более, выжимающей все из этой технологии, просто язык не поворачивается. И, вместе с тем, системные требования игрушки (категорически не советую играть на "минимальных системных требованиях"!) не очень вписываются в рамки "народного компьютера". На этот раз революции не случилось. Самая заурядная аркада с сомнительной полезности дополнительными примочками, стандартной графикой, на редкость однообразными миссиями и патетичной симфонической музыкой в придачу.

ЕВРОПА II

Эпизод II.

www.snowball.ru/eu2











«ЕВРОПА: ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН»
УЖЕ В ПРОДАЖЕ

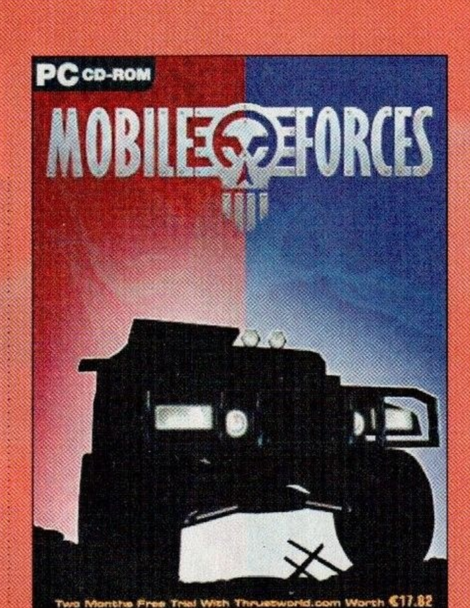


«ЕВРОПА II»
УЖЕ В ПРОДАЖЕ !!

Mobile Forces

Александр Бурага aka Flashkiller

Эх, прокачу!



Издатель	Rage Software, Media 2000 http://www.rage.com, http://www.media2000.ru
Разработчик	Rage Software http://www.rage.com
Жанр	Командный 3D Action
Требуется	Pentium III 450, 96 Mb, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 800, 256 Mb, 64 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.mobile-forces.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1788.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■□□□
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Дизайн	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■□□□□

Рейтинг 7.6

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: варьируется
Знание английского: не требуется

В последнее время обнаружилась тенденция к "осерьезниванию" изначально развлекательного жанра action. От всяких "Дельта форсов", "Сватов" и "Рэйнбоу сыксов" начинает уже порой подташнивать, особенно когда душа просит что-нибудь такое, что бы помогло расслабиться и отдохнуть, не трогая при этом чувствительные серые клеточки. Именно к такой категории игр и относится недавно вышедшая Mobile Forces. Но это не только выходной для головы, это еще и куча работы для спинного мозга!



Эк, куда занесло. В игре есть возможность повоевать даже в Арктике



Понаставили кранов - уже и на закат полюбоваться нельзя!

Зри в корень

Игра аркадна. Это окончательный диагноз, и он обжалованию не подлежит, а плохо это или хорошо - решать вам. Концепция игры незатейлива: "стреляй-по-всему-что-движется", причем, желательно, чтобы двигалось что-нибудь не из твоей команды. Конечно же, основным типом игры является deathmatch. Кроме дефматча присутствуют также Capture The Flag и другие, чуть более извращенные, варианты (уничтожить "командира" вражеского отряда, доставить в определенную точку карты прицеп с бомбой т.д.), коих в общей сложности насчитывается восемь штук. Во всех командных миссиях игроки делятся на 2 отряда: "красные" и "синие".

Действие происходит на тринадцати картах. Есть возможность повоевать в индустриальных районах, на Диком Западе, доках и других локациях. Следует заметить, что карты достаточно большие по размеру, но при этом детально проработанные, полигонов дизайнеры явно не жалели. Причем, для особо критичных людей, разработчики в комплекте с игрой добавили и редактор карт. Мол, "не нравятся наши карты - делайте свои".

Графика игры достаточно приятна. Очень радуют веселые текстурки, которые переливаются всеми цветами радуги. На уровне детализация персонажей: полигоны не выпирают, все вполне органично. Единственное, на что разработчики поскупились, — это на проработку рук и оружия при виде "из глаз" (выглядят они уж очень примитивно).

Также нужно отметить высокое качество двухмерной графики в игре. Всевозможные заставки, HUD и прочие менюшки сделаны на пять.

В темпе вальса

Аркадная суть игры отразилась в геймплее. Например, никакой задержки времени после начала раунда для подбора оружия и прочих нужд игрока не предусмотрено. После того как вы отправитесь к праотцам, немедленно происходит респаун на вашей базе. Стараясь как можно быстрее затариться оружием, вы выскакиваете наружу и продолжаете помогать своей команде.

Геймплей явно заточен под одновременную игру большого числа игроков, уж слишком большие карты и обилие всевозможных транспортных средств.

Сингловая часть продумана достаточно хорошо. В самом начале игроку доступна только первая карта. Непосредственно перед началом игры на ней необходимо выбрать тип миссии - Deathmatch, CTF и т.д.

Для того чтобы получить доступ к следующей карте, необходимо набрать определенное количество очков, причем за победу на карте при определенной миссии дают 1 очко, то есть победили по всем типам миссий — получили 8 очков. Сложность заданий во время прохождения сингловых миссий постепенно возрастает. Если в deathmatch'е на первой карте надо набрать лишь 10 фрагов для того, чтобы победить, то на второй уже 15 и так далее.

Чтобы отбить у игроков желание кемперить и для более удобной идентификации играющих сторон, разработчики ввели в игру одну особенность: теперь, если кто-либо навел на вас перекрестие прицела, то от вас до этого персонажа будет протягиваться цветная линия, показывающая местоположение обоих.

На скорость передвижения влияет оружие, которое находится у вас в руках. С ножом в руках персонаж передвигается намного быстрее, чем с гранатометом.

Средства уничтожения

Всего в игре присутствует семь видов оружия: нож, пистолет, автомат, обрез, снайперская винтовка, шайтан-труба с оптическим прицелом и абсолютно ужасный станковый пулемет. Также можно попользоваться гранатами и минами-ловушками, причем брать их в инвентарь можно одновременно по несколько штук. Каждый предмет занимает от одного до пяти слотов. Всего

у каждого игрока по 7 слотов (свободны 6, так как "единичка" всегда забита ножом). У каждого вида оружия существует не только основной, но и альтернативный способ использования. Например, ножик можно метать, а обрез стреляет дуплетом. Инвентарь представлен двумя предметами: бронежилетом, добавляющим дополнительную защиту, и шприцом, восстанавливающим здоровье до 100%.

Стрельба и модель повреждений проработаны хоть и нечестно в плане физики, но честно по отношению к игрокам. С большого расстояния по противнику попасть практически невозможно по причине большой отдачи. Исключение составляет разве что снайперская винтовка. Естественно, попадание в голову отнимает гораздо больше здоровья, чем попадание в руку или ногу. У гранат и гранатометов большой сплэш-радиус, поэтому не рекомендуется использовать их в непосредственной близости от себя. Некоторые виды оружия (например, снайперская винтовка) способны накапливать свою мощь, т.е. чем дольше вы будете держать гашетку, тем больше здоровья потеряет противник при попадании.



Машинка моя

Всего в игре существует четыре действующих вида транспорта: быстрые багги, хаммеры, грузовики и тяжелые БТРы. Благодаря хорошо проработанной системе просчета механики колымаг, поначалу даже путаешь Mobile Forces с каким-нибудь гоночным симулятором средней руки.

Транспортные средства предоставляют игроку всевозможные бонусы. Во-первых, резко возрастает скорость передвижения. Во-вторых, игрок обзаводится дополнительной броней; прямое попадание из гранатомета не отправит вас к праотцам, а лишь немного поцарапает. Естественно, с положенными оговорками - в продуваемом всеми ветрами багги вас гораздо легче убить, чем в бронированном БТР'е. В-третьих, можно с легкостью вдавить противника в асфальт колесом или гусеницей вашего железного коня.



В коридоре таким не разъехаться. Придется прямо тут воевать

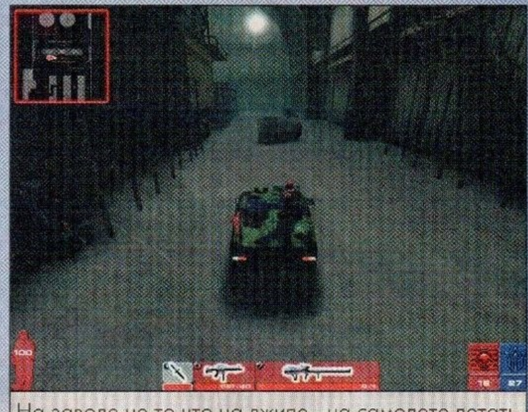
Согласитесь - базука и техника как-то немножко не к месту на Диком Западе?

Правда, существуют определенные минусы. Вы теряете в маневренности и, соответственно, не сможете проникать в некоторые места, куда пешком можете добраться без проблем. Также, управляя транспортным средством, вы не можете пользоваться оружием, оставаясь при этом беззащитной мишенью.

В каждом авто можно перевозить от одного до восьми пассажиров. Пассажиры не сидят мертвым балластом, а помогают вам, стреляя из всех видов оружия, которыми располагают, правда, они не защищены броней, поэтому смертность их несколько выше, чем у водителей.

Почем опиум для народа?

Игрокам, не имеющим возможности рубиться в Mobile Forces по сети, разработчики предоставили вволю попинать доморощенных ботов. Местный жестяной болванчик, надо признать, достаточно умен. Боты, конечно, не способны заменить игрока-человека, но из всех сил стараются сделать это. Они не тупят, не застревают в дверях и проходах, но все равно побеждают благодаря своей массовости и читерскому умению попадать в голову с километрового расстояния.



На заводе не то что на джипе - на самолете летать можно!



Сидел бы ты, брат, лучше в машине...



Вот это я понимаю "бумкнуло!"

Звуковое сопровождение очень даже приятное. Отрадно слышать крики раздавленных противников и трели станковых пулеметов. В общем, к звуковому сопровождению претензий нет. Саундтреки на картах тоже сделаны неплохо, можно даже сказать, с любовью.

Mobile Forces - зрелищная, приятная игра. Но при этом она не требует азартного настроя на победу и только. Нет, здесь важен сам игровой процесс - свист очередей над головой, напарники на джипе слева и снайпер на вышке справа против БэТРа с компанией ребят на броне. В эту игру не нужно выигрывать, в нее можно просто играть, и даже с большим удовольствием. Так что, если вы желаете легкого, по-детски веселого, не замутненного особыми наворотами, но в то же время командного действа, то Mobile Forces - именно то, что вам нужно.

Stealth Combat: Ultimate War

Николай Лукьянов

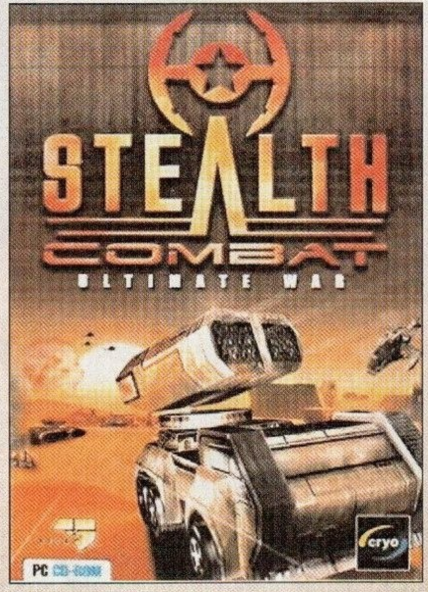
Герой невидимого фронта

Издатель	Cryo Interactive, Media 2000 http://www.cryo-interactive.com, http://www.media2000.ru
Разработчик	DECK13 Interactive http://www.triggerlab.com
Жанр	3D Action
Требуется	Pentium II 300, 32 Mb RAM, 8 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 800, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.triggerlab.com/English/indexeng.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2240.html
Смотри на диске	Обои, скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 6.3

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Комбат-батяня, батяня-комбат...
Любэ, "Комбат"

В играх жанра action, как кажется пишущему эти строки кляузнику, ролик должен быть энергичным, намекать на ожидаемый счастливым геймером драйв самой игрушки. В Stealth Combat'е интро какое-то не такое. Сухое, скупое и как будто попавшее в action-игру случайно, вместо того, чтобы услаждать взгляд чопорных стратегов.

Сквозь накатывающуюся зевоту удалось разобрать средь мелькающих кадров, стилизованных под кинохронику, следующее...

Идет 2038 год. На мир нагоняет страх организация, именующая себя Great Asia (GA). Ребята там оказались не промах, вовремя подсуетились и разжились таким убедительным доводом при переговорах, как ядерное оружие. Ну и тут же, конечно, пошли все эти "мы вам покажем кузькину мать..." и т.п. аргументы.

Но не так все в этом мире плохо. Тут похуже будет.

Ведь есть еще организация Economic and Military Alliance, у которой тоже завалялось пара ракет. И они просто спят и видят, как бы им показать в отместку своего "кузькиного папу"! И вот тут-то...

А вот тут-то на сцене возникают два героя: Streak из EMA и Moon из GA, которые должны спасти мир от ядерной катастрофы...

О, как...

Тем, кто в танке, посвящается

Ждут игрока, помимо туториала, две компании. Одна за Streak'а, а другая за Moon (это представительница прелестного пола, между прочим). Обе кампании состоят из миссий (общим числом 25 штук), каждую из которых претворяет небольшой брифинг, состоящий из одного-двух абзацев озвученного текста и картинки. Не отходя от кассы, можно выбрать и уровень сложности предстоящего рубилова. Тем самым, переоценив свои силы в начале игры посредством самоуверенного выбора hard'а, потом можно в любой момент трезво оценить свои силы и подкорректировать сложность любой миссии. Из-за лаконичности брифингов и отсутствия хоть какого намека на видеоролики до и после выполнения заданий, сюжет получается несколько рваным. Так в одной из миссий я, играя за GA, подъехал к взлетно-посадочной полосе, на этом глава благополучно закончилась. А следующая началась с того момента, когда Мун сообщают, что самолет, на котором она летела, потерпел крушение и ей предстоит разобраться почему. Из-за этого игроку, после некой растерянности (какой самолет? какая катастрофа?), придется самому догонять до того, что упустили из внимания разработчики.

Непосредственно в SC игрок, в первую очередь, управляет одним из предложенных ему транспортных средств. В тот или иной момент удастся погонять на джипе, танке, летательном аппарате или даже амфибии. Причем, например, танк в игре – это не просто танк. Их существует несколько моделей, отличающихся количеством и качеством вооружения и брони (ну и названием, конечно). Само управление элементарное – стрелками на клавиатуре двигаться, мышкой вертеть прицел. За одну миссию можно (и дОлжно – никуда ж не денетесь!) в заранее



Иду на таран! (Нападение зеленых акул)



"Красоты" местного пейзажа (Родные просторы)


"Горишь, бубновый!"

предусмотренных разработчиками местах сменить одно средство передвижения на другое. Происходит это весьма и весьма простым способом безо всяких там излишеств. Вот я управлял, скажем, танком, а через секунду на мониторе болтается уже нечто летающее. Иногда создатели даже не утруждаются разъяснениями по поводу появления управляемого средства. Например, в конце одной из миссий я въехал в пещеру на танке, а следующая началась с того, что я в этой же пещере, но уже на джипе. Откуда он взялся и куда делся мой танчик – не знаю. Трансформер это, наверно, был, замаскированный джипотанк (мечта всех детишек от 3-х до 5-ти).

Несмотря на слово stealth в названии, пробираться тихой сапой практически не доводилось. Все больше из пушки палить да ракетами кидаться. Разработчики говорят, что игрок может сам выбирать, красться ему или устраивать локальную войнушку. Оно, конечно, может, так и есть... Но, если на джипе установлен лишь жалкий пулеметик, а все вокруг кишит вражескими танками с крупнокалиберным оружием на борту, которое может разнести вашу машинку в пух и прах с пары-тройки выстрелов, то при всем богатстве выбора другой альтернативы нет. Или наоборот, если вам дадут в управление танк (хорошая штука, но тихохо-о-одная!), то смотаться на нем просто нет никакой возможности. Так что, выбор тактики определяется, прежде всего, выделенной машиной и уже далеко не в первую очередь желанием игрока.

В каждой миссии, как правило, приходилось добирать до указанной на карте контрольной точки, потом еще до одной, и еще, и еще... В каждой из этих точек огромной толщицей наваливаются противники. Но не только. Иной раз происходит и развитие сюжета. В таких случаях на связь по рации выходит какая-то дамочка и рассказывает, что произошло. Но почему-то именно в разгар боя, так что мне было абсолютно не до нее. Хорошо хоть, потОм, отбившись от превосходящих (числом, но не умом) сил и спрятавшись в укромном месте, можно заново просмотреть, что там втирали пару минут назад.

Вот такой поучился у Deck13 геймплей. Едем к первой контрольной точке, там заварушка, потом вторая точка, заварушка и т.д. и т.п. Если рассекать придется на танке, то вообще мрак. Ибо транспорт этот ну очень медленный. Так что, на мой взгляд, как и в интро, в самой игре драйва явно не достаточно, т.е. скучновато. А для экшена это крайне неприятный вердикт.

Унылые пейзажи

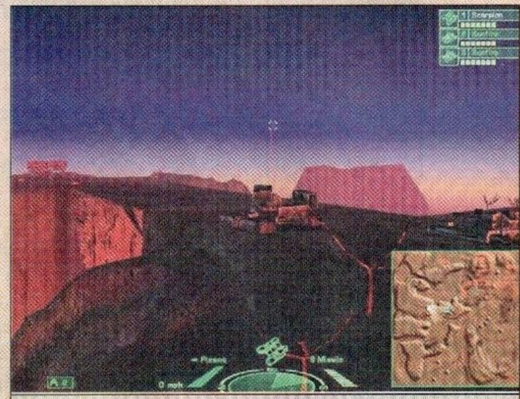
Не на высоте в игре и графическое оформление. С одной стороны, солидные открытые пространства, а с другой - бедные и серые текстуры, хоть какая-то живость в окружающем пейзаже отсутствует напрочь. Нет ничего, за что мог зацепиться взгляд во время путешествий из точки А в точку Б.

Что понравилось, так это дым от подбитой техники противника. Конкретный такой дым, густой. Сразу видно, какую мощную железяку удалось превратить в металлолом. Жалко только, что все эти останки вражеской техники буквально испаряются, причем достаточно быстро. Вот захочешь, бывало снять скриншот. Название ему уже придумаешь: "Я на фоне 34 подбитых мною танков", а глядь – вокруг лишь одна пустыня и тишина...

Между прочим...

В Германии "Stealth Combat" появился в продаже еще зимой. Так что тамошние геймеры могли приобрести игру, начиная с 25 февраля этого года, всего за 25.99 евро, завернутую в красивый DVD-box.

SC – этакий середнячок, которой, конечно же, нельзя презрительно назвать полнейшей лажей, но и к хорошим игрушкам, рекомендуемым к обязательному прохождению, тоже отнести не получится. При случае не бегите от нее в ужасе, но и специально за ней не гонитесь.


"В эту ночь решили самураи перейти границу у реки..."


Эх, удочки не взяли... А динамит на что?!



Андрей Щур

Soldier of Fortune II: Double Helix

M3A1 "Grease Gun"



Характеристики M3A1	
Калибр	45 ACP (11,43 мм)
Емкость магазина, патроны	30
Масса неснаряженного оружия, кг	3,7
Длина (с прикладом/без), мм	745/570
Длина ствола, мм	203
Темп стрельбы, в/мин	450
Прицельная дальность, м	100

К началу второй мировой войны в американской армии на вооружении был фактически только один лишь автомат Томпсона, чьи недостатки (большой вес и ненадежность) были широко известны. Поэтому еще до начала активных боевых действий военными был заказан новый, более дешевый и практичный пистолет-пулемет. Им стал M3, разработанный инженерами концерна General Motors и принятый на вооружение в 1942 году.

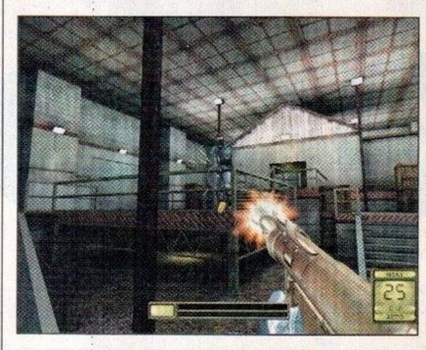
В частях его тут же прозвали "Grease gun" (от grease – "жир, смазка"), и на то есть две причины. Во-первых, новый пистолет-пулемет сильно напоминал распространенную в Америке автоматическую автомобильную масленку, а во-вторых, в рукоятке M3 действительно была встроена масленка для ухода за оружием.



В погоне за массовостью и дешевизной производства большинство узлов M3 выполнялось штамповочным методом. Само оружие было полностью металлическим и по своим характеристикам находилось в одной категории с британским "Стэном" и немецким MP-40. Кстати, конструкция M3 даже позволяла, сменив ствол, использовать магазины от "Стэна".

Поскольку при производстве M3 разработчики стремились максимально упростить конструкцию (по тем временам цена производства одного M3 составляла порядка 28 долларов), это сказалось на ТТХ оружия. У пистолета-пулемета был только режим автоматического огня. Вести более-менее эффективный огонь можно было только на дистанциях до 50 метров из-за большого разброса пуль. Был выявлен ряд конструктивных недостатков. Происходили частые поломки из-за использовавшегося при изготовлении низкокачественного металла.

После модификации оружия в 1944 году (M3A1) некоторые неполадки конструкторам удалось устранить. Было также выпущено около тысячи Grease gun'ов с глушителями для корпуса спецназначения OSS. Всего же за годы войны и первое послевоенное десятилетие их было выпущено 700000 штук.



Кроме второй мировой, M3A1 успел застать Корею и Вьетнам, а в Китае его даже пытались производить под кодовым названием Тип 36.

Игровое прошлое этого оружия гораздо скромнее. Почему-то разработчики упорно не хотят использовать его, отдавая предпочтение тому же "Томпсону". Единственно, где можно отчетливо вспомнить присутствие M3A1, - это все в том же складе оружия под названием Fallout. И только во втором "Солдате Фортуны" Grease gun использовался на всю катушку, да и то его за каким-то лешим вручили чехам.

Юрий Пашолок

Team Factor

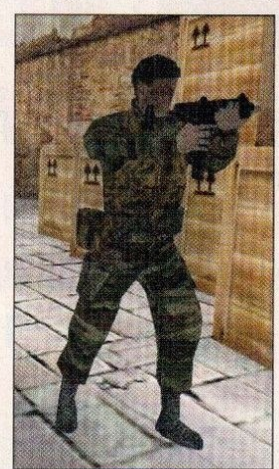
АЕК-919К "Каштан"



Характеристики АЕК-919К "Каштан"	
Калибр	9
Патрон	9Х18 мм ПМ
Емкость магазина, патроны	20/30
Масса неснаряженного оружия, кг	1,65
Длина, с прикладом/без приклада, мм	485/325
Длина ствола, мм	нет данных
Темп стрельбы, в/мин	315
Прицельная дальность, м	100

Сказать, что в нашей стране до начала девяностых годов пистолетов-пулеметов было немного, значит не сказать ничего: со времен Великой Отечественной войны в серию не пошло ни одного образца данного типа стрелкового оружия. После поступления на вооружение автомата Калашникова (АК-47) на пистолеты-пулеметы в СССР попросту махнули рукой. Надо ли говорить, что после такого отношения к пистолетам-пулеметам к концу восьмидесятых наша оружейная промышленность в данном классе стрелкового вооружения катастрофически отстала. АКС-74У не подходил для тех задач, под которые он разрабатывался, солдатам спецподразделений и милиции требовалось другое оружие, куда более легкое и точное. Другими словами, пистолеты-пулеметы снова оказались востребованными, вот только разрабатывать их пришлось с нуля.

АЕК-919К "Каштан" был создан специально для подразделений ФСБ, в качестве основы для его конструкции послужил пистолет-пулемет ОЦ-02 "Кипарис". В отличие от прообраза, магазин нового пистолета-пулемета располагается в рукоятке, что делает его похожим на "Узи" и MAC10 Ingram. По ходу эксплуатации "Каштана" (данный пистолет-пулемет использовался спецподразделениями ФСБ в Чечне) выявились некоторые недостатки конструкции, в частности, недостаточная надежность и довольно большая для такого типа оружия масса. В результате была проведена модернизация, в результате которой АЕК-919 немного уменьшился в размерах, после чего получил приставку К. В качестве опций на "Каштан" могут устанавливаться оптический прицел и лазерный целеуказатель, а также глушитель. В нынешнем виде АЕК-919К "Каштан" представляет собой удобное и надежное оружие, которое пользуется популярностью среди спецвойск и сотрудников МВД, хотя до уровня P90 и MP5 он, конечно, не дотягивает.



Игровая биография АЕК-919К только начинается, данный пистолет-пулемет можно встретить разве что в Team Factor, где "Каштан" используется российским спецназом. Кроме того, существует дополнительная модель для Counter-Strike, заменяющая американский пистолет-пулемет MAC10 Ingram.

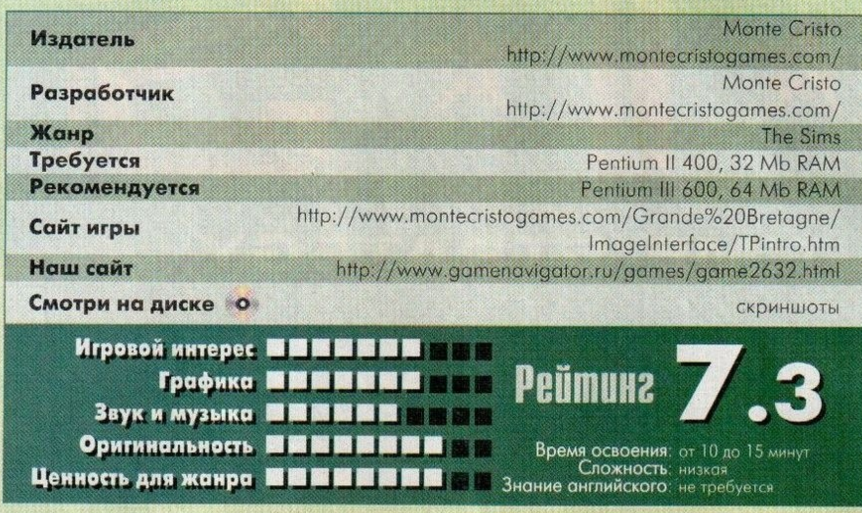
БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Владимир ВЕСЕЛОВ

The Partners

Сделает ли труд из симса человека?

Работа облагораживает человека. Лично я хожу на службу только потому, что она меня облагораживает.
К/ф "Служебный роман"



Издатель	Monte Cristo http://www.montecristogames.com/
Разработчик	Monte Cristo http://www.montecristogames.com/
Жанр	The Sims
Требуется	Pentium II 400, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 600, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.montecristogames.com/Grande%20Bretagne/ImageInterface/TPintro.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2632.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 7.3

Время освоения: от 10 до 15 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

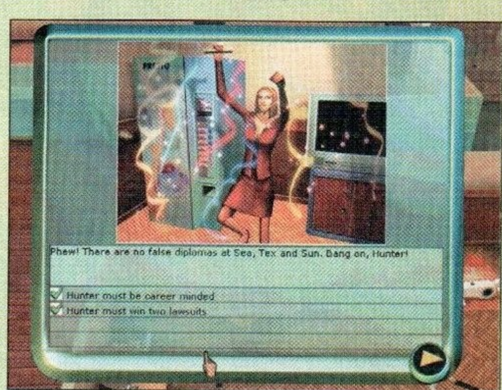
Эпопея симсов уже вышла за рамки приличия. Каких только примочек к игре не придумали создатели, чем только не заставляли заниматься свои творения. Но почему-то напрочь выкинули из игры трудовой процесс. А ведь это неправильно. Даже американцы не всегда развлекаются, приходится и им иногда работать. Поскольку Maxis явно не собирается исправить этот недочет, это сделала совсем другая компания, Monte Cristo.

Симсы всегда симсы

Уж не помню, была ли в оригинальных The Sims или в каком-то из многочисленных продолжений возможность заняться адвокатской деятельностью. Скорее всего, нет, поэтому разработчики "Партнеров" к ней и обратились. В игре вам предстоит руководить небольшой адвокатской фирмой. То есть не совсем руководить. А пожалуй, и совсем не руководить. Не придется вам вникать в дебри юриспруденции, распутывать хитроумные дела, выступать перед присяжными. Да что там, даже нанимать и увольнять сотрудников не придется (тут и сотрудников-то нет, все партнеры). Вместо этого вы будете выяснять, что вашим симсам нужно, и стараться эти потребности удовлетворить (короче, заниматься любимым делом всякого симсовода).

Трудовой процесс в игре сведен всего к одному нехитрому действию – симс сидит за столом (или за компьютером) и работает над делом, по которому ему предстоит выступать в суде. Чем дольше он сидит, тем больше вероятность выиграть дело. А вот если симс вылез из-за стола и принялся бродить по коридорам конторы, вероятность эта тут же начинает падать. Однако может получиться и так, что симс вроде бы работает, а толку нет (вероятность вообще не растет или растет медленно). Это значит, что голова у него не тем занята.

Чем именно озабочен ваш подопечный, можно установить на специальной закладке. Всего потребностей у симсов аж целых девять, причем материальных потребностей вовсе нет, одни духовные: потребность в любви, в дружбе, в красоте и так далее. Ваша задача - все эти потребности удовлетворить, чтобы жажда работы стала максимальной. Словом, как писалось в Программе КПСС: "Все более полное удовлетворение постоянно растущих потребностей трудящихся".



Удовлетворяем неудовлетворенных

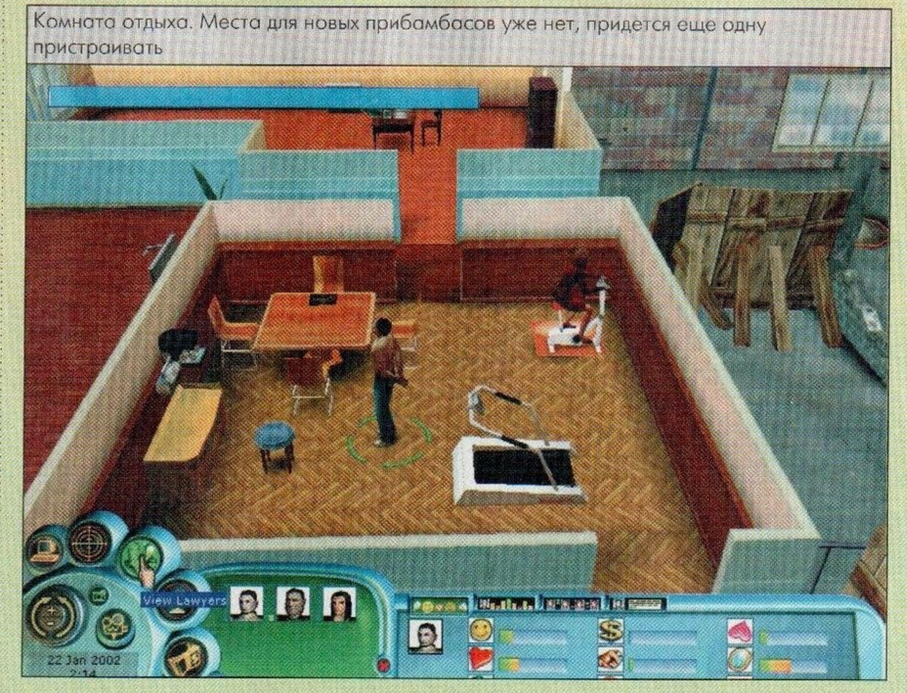
Имеется множество способов удовлетворить каждую из потребностей. Скажем, потребность в спорте. Симс может просто обсудить спортивный матч с коллегой, может по радио послушать соответствующую передачу, ну а можно его и на тренажер загнать, руками-ногами помахать. У каждого из способов своя эффективность, причем, чем чаще вы тот или иной способ применяете, тем эффективность его меньше. Так что, в конечном итоге, весь смысл игры - в приобретении все новых и новых предметов. Сперва радио, потом телевизор, потом один тренажер, второй, третий... Знакомая картина, не правда ли?

Впрочем, предметы тут могут иметь несколько назначений. Например, на компьютере можно работать, а можно в игры играть (потребность в отдыхе) или на эротический чат зайти (потребность в сексе). По радио можно слушать не только спортивные передачи, но и музыку, классическую (потребность в искусстве) или лирическую (потребность в любви). Надо сказать, что некоторые решения разработчиков лично меня поставили в тупик. Например, фотокопировальный аппарат среди прочих может удовлетворять потребность в... сексе. Секс с копировальным агрегатом – это что-то новенькое.

Ну и, наконец, есть потребности (сами догадайтесь какие), которые можно удовлетворить вообще без всяких предметов, исключительно общаясь с коллегами. Причем общение это может простираться от приятной беседы до бурной ссоры с легким мордобоем.

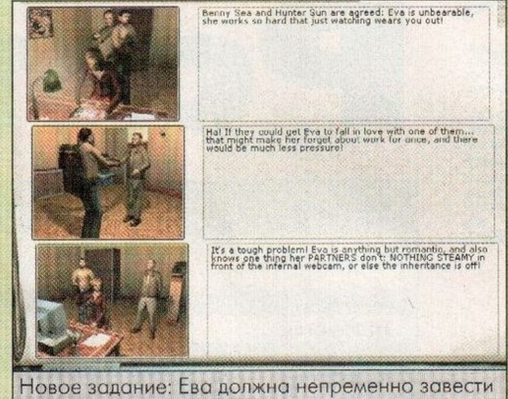
Так что же, от оригинальных The Sims игра отличается только местом действия и набором предметов? И да, и нет.

Комнота отдыха. Места для новых прибамбасов уже нет, придется еще одну пристраивать





Очередной процесс выигран. Хотя и с трудом



Новое задание: Ева должна непременно завести флирт с кем-нибудь из партнеров. "Служебный роман", американская версия

Ваш надежный партнер

Как и положено симсам, ваши подопечные поддерживают между собой отношения. Однако отношения эти более сложные и запутанные, чем в классической игре. Возьмем, к примеру, один из сценариев. Главной задачей в нем является не допустить, чтобы Алан флиртовал с Джессикой. Причем Джессика - особа весьма активная, можно сказать, озабоченная, так что уберечь от нее бедного Алана совсем не просто. Да еще имеется в наличии его жена Изабелла, которая является совладелицей фирмы и за мужем приглядывает.

Пробовал я загрузить Джессику работой по самые уши, но ничего путного из этого не вышло. Мысли ее постоянно были направлены не в ту сторону, так что первый процесс она выиграла, а уже второй проиграла. Ну а потом и вовсе стала закатывать истерики, напрочь отказываясь работать. А тут еще третий партнер, который совсем не прочь с Джессикой побеседовать, а она его почему-то игнорирует.

Как видите, есть над чем подумать в игре и маститому симсоводу, и Настоящему Стратегу.

Чего сколько

В игре заготовлено три кампании (или сценария, не знаю, как правильнее их обозвать), имеется и свободная игра. Кампании достаточно длинны и интересны, а вот фристайл лично меня разочаровал. Настраивать его приходится долго и нудно, а в результате выходит какая-то каша. Впрочем, может, я просто не до конца во все врубился.

Фиксированные кампании построены по принципу нарастающих задач. Первоначально дается какая-то одна, потом к ней добавляются все новые и новые. Не знаю, предусмотрена ли в игре возможность проигрыша (мне проиграть не удалось ни разу), ну а выигрыш наступает после исчерпания списка заданий.



Предметов для обстановки конторы и удовлетворения потребностей не просто много, а очень много. Чтобы в них не запутаться, применена простая, но эффективная фишка: как только вы наводите курсор на предмет, тут же слева появляется подсказка, какие потребности он может удовлетворить.

Когда контора переполнена и новый предмет впихнуть некуда, можно прикупить дополнительные помещения, правда, число и размер их ограничены (они присутствуют с самого начала игры, но не доступны для размещения предметов).

Ваши подопечные, как и положено симсам, в меру тупоумны. То есть иногда у них хватает собственных мозгов, чтобы какие-то потребности удовлетворить, но происходит это не слишком часто. Кому-то может не понравиться, что приходится постоянно тыкать взрослых людей в очевидные вещи, но таковы уж правила игры. Как в фильме "О бедном гусаре замолвите слово" сказал мудрый полковник: "Для того я тут над вами командир, чтобы на стольких дураков хоть один умный был". Вот и тут на кучку не шибко сообразительных симсов один умный игрок имеется.

Что же мы имеем с гуся?

Мне кажется, попытка отправить симсов на заработки удалась. Хотя в игре много странностей (например, адвокаты проводят в конторе 24 часа в сутки) и натяжек (ну не верю я, что эффективность работы за голым столом и за hi-end компьютером одинакова), интересного в ней много. Прежде всего, интересна сама идея моделирования взаимоотношений внутри небольшого коллектива. Начинающим бизнесменам, набившим руку на руководстве мегакорпорациями в разного рода тайкунах, полезно будет узнать, с какими проблемами им придется еще встретиться, если они задумают перенести свою деятельность из виртуальности в реальность (эк я завернул-то).

Ну а тем, кто просто любит воспитывать симсов, игра открывает новое поле деятельности. Причем все тут будет им привычно, вплоть до интерфейса и выскакивающих из голов подопечных пиктограмм.

Равноправие по-американски: женщина работает, мужчины бездельничают

Cultures 2

Рагнарек

Маша aka Jennifer

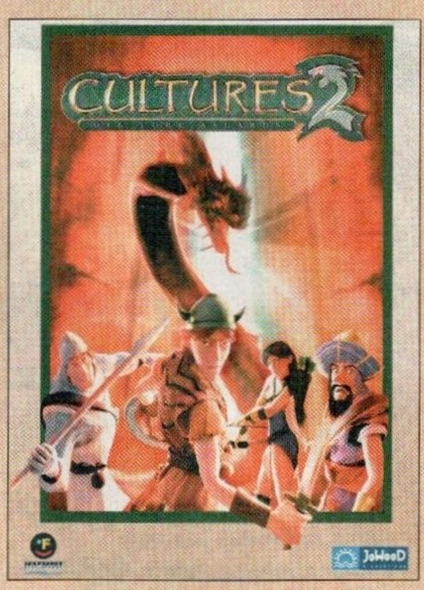


Издатель	Jowood Productions, Руссобит-М http://www.jowood.com, http://www.russobit-m.ru
Разработчик	Funatics Development http://www.funatics.de
Жанр	RTS
Требуется	Pentium II 350, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 600, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.cultures2.de
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2376.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 8.0

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Молодому викингу Бьярни наяву мерещатся всякие ужасные вещи. Вот он стоит перед громадными вратами, с мечом в руке, а на него устремляется дракон. Вот красавица с пышными формами пытается выстрелить в дракона из лука. Вот неуклюжий рыцарь в доспехах падает на землю, не в силах совладать с чудовищем... Такие видения очень сильно озаботили молодого человека, и он решает обратиться к норнам, предсказательницам судеб. Старушки поведали Бьярни, что он – единственный, кто сможет спасти мир от грядущего Рагнарека и от Мигдардсомра (попробуйте выговорить!), а видел он врата Асгарда.

Одного беглого взгляда на скрины хватает, чтобы понять две вещи. Первая – что игра создана по подобию Settler'ов. Второй же момент – это сходство с Cultures за нумером один.

Разумеется, в игру привнесены множество доработок и приятных изменений. На все сто выполнено обычное желание любого игрока: "Ха-а-ачу, чтобы всего было больше!". Всего и впрямь стало много.

Совершенно безумное количество всевозможных зданий, практически каждое из которых можно усовершенствовать. Профессий же чуть ли не в два раза больше, чем самих зданий: кого там только нет! И строители, и фермеры, и лесорубы, и торговцы... Список растянется на абзац. Не запутаться во всем этом великолепии позволяет стройная и логичная схема развития, так что в любой момент можно узнать, чего не хватает, скажем, для хижины алхимика.

По-прежнему женщины в поселении исполняют только детородную и домохозяйственную функции: не умея работать, они кормят мужей и воспитывают потомство. И все так же можно заказать, кого принесет аист на сей раз: мальчика или девочку. Дети проходят три стадии развития: младенец, подросток и взрослый. Только в последней стадии человек сможет освоить профессию, – среди викингов детский труд не котируется.

Те мужчины, которых не обеспечивает жена, а также все бездомные либо тащат еду со склада, либо занимаются собирательством, объедая какие-то ягоды с кустов.

Теперь у каждого викинга появилось свое небольшое инвентори. В наличии восемь слотов: под оружие и щит, вместо которых можно взять орудия труда, под ботинки, кольчугу и под снадобья. Одних арморов четыре вида: кожанка, железная и кожаная кольчуга и железные доспехи. Снадобья, которые делает друид, тоже весьма разнообразны: и лечебные, и против усталости, и от голода...

Заниматься развитием поселка можно до бесконечности. Этому немало способствуют размеры карты, которые не большие, а просто огромные. По правде говоря, я раньше даже таких не видела. Пространство громадно, и заселено всяческой живностью (и не одними оленями, а зайцами, кабанами, куропатками... всех и не упомнить), везде залежи ресурсов (глиняные карьеры, горы с разными металлами и камнем, леса...).



Подземелье. Монстры. Жаль, экспы не дают...



Пещера. Болота. Сейчас нападет ужасный монстр


Моя деревушка в начале развития. Народу мало, все есть хотят...

На местности можно также отыскать сундуки – простые и волшебные. В них может быть все, что угодно – от возможности поставить любое здание до отряда мечников, немедленно к вам присоединяющихся. Еще можно найти снадобья и магические амулеты, дарующие силу, точность или повышенную живучесть.

Появились катапульты и возы для купцов, в которые надо впрягать быков. Все это производит должным образом проапгрейженный плотник.

Жить можно до бесконечности.

Конечно, даже такое многообразие могло бы надоесть, если бы не кампании. Она весьма нестандартна, по крайней мере, с точки зрения Сеттлеров.

Самый Главный, само собой, Бьярни. Как и все последующие герои, он не ест и не спит (странно, но факт).

Его путешествие начинается на севере, и дальше уже юный викинг побывает всюду – и в Нормандии, и в Италии, и в Византии, и в Греции, и везде его ждут приключения. В пути он должен найти трех героев, которых он видел в видениях. Также ему надо раздобыть карту, на которой указано точное расположение привидевшихся ему врат. По странному совпадению, обрывки карт находятся в руках императоров, королей и царей. Его ожидает неимоверная куча заданий: спасти принцессу (ну как же без этого?), избавить провинцию от волков или бандитов, выручить деньгами бедняков...

Самое удивительное – это то, что в одной миссии может быть несколько карт. Поясню. Допустим, развиваетесь вы, строите здания, и тут вам говорят, что надо пойти в местные горы и убить монстра, который там обитает. Когда Бьярни с компанией перемещается к горам, его одного перебрасывают в пещеру под горой. Это совершенно другая карта, и ее надо заново открывать. Естественно, и оформлена она по-другому, "по-пещерному". После убийства монстра Бьярни вновь телепортируется на первую карту. Разжевываю я так подробно это потому, что в Сеттлерах такого не видала.

Многие миссии возможно проходить двумя способами. Хотя разработчики, видно, и гордятся военной стороной игры, но почти всегда позволяют мирным игрокам решить все конфликты путем торговли. Другой вопрос, что собирать тридцать золотых монет (учитывая, что золото надо выменивать в других поселениях на товары) гораздо хлопотнее, чем отрядить человек пятнадцать и послать их в бой. Зато куда как безопаснее. Выбор не ограничивается способом ведения дел – можно выбрать и сторону, за которую воевать, например, либо за продажного греческого генерала, либо за благородных, но неуемных сарацинов.

Наверное, после всех дифирамбов стоило бы упомянуть и о недостатках. Увы, но их практически нет. Разве что хотелось бы более внятного списка товарищей-поселенцев да фильтров в этом списке побольше, а то нужного, скажем, носильщика пока найдешь...

Кстати, и туториала не наблюдается, видимо, разработчики уверены, что мы все знаем по первой Cultures.

Безусловно, товарищам, зацикленным на трехмерном, внешность игры покажется несколько несовременной. Но я думаю, что таких привеpéд не очень много, к тому же все выглядит очень приятно, несмотря на спрайты. Да, они здесь есть, но отрисованы весьма и весьма достойно. Домики строятся очень красиво, каждая деталька на месте. Малыши-викинги, тоже спрайтовые, позволяют различить на себе даже вид доспехов. Зато ландшафт полигональный, красивое море, красивые деревья, летают бабочки красивые и птицы, тоже так ничего... И чего еще надо для счастья?


И эту крепость надо брать! Кошмар...


Что ждет нас в этом храме? Сейчас зайдем...

К сожалению, озвучка игры осталась прежней. Одно оправдание - все такая же качественная. Музыка приятная и ненавязчивая, и даже изменяется в зависимости от происходящего. В целом, ничего особенного, но слушать приятно.

Давненько я не видела столь добротно сделанных игр. Затягивает, как в омут. Короче говоря, я пошла доигрывать кампанию. Какой HoM&M? Викинги, и только викинги...



Между прочим...

Игра сопровождена краткой историей и мифологией викингов. С картинками. Мелочь, а приятно!

Hotel Giant

Анюта

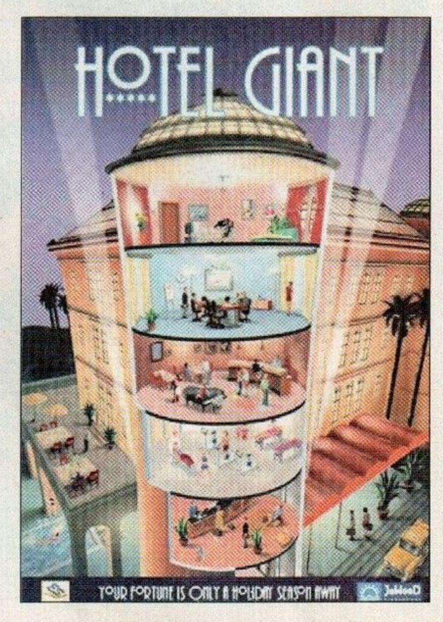
Отель "Утраченные иллюзии"

Издатель	JoWooD Production, "Акелла" http://www.jowood.com, http://www.akella.ru
Разработчик	Enlight Software http://www.enlight.com
Жанр	Экономическая стратегия
Требуется	Pentium II 350, 128 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://hotel.jowood.de
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2511.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 7.1

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



После сентября прошлого года игры про строительство небоскребов-гигантов типа Sim Tower или Yoot Tower резко вышли из моды. Кому охота возводить стоэтажное здание, чтобы потом какой-то обкуренный араб въехал в него "Боингом"? Другое дело - маленький отельчик, скромненький такой, неприметненький, в два этажа. Или в десять этажей. Ну, в пятнадцать, не больше. Постоялый двор, короче.

Романтики большой дороги

Дюма-отец где-то обозвал содержателей постоялых дворов "особой породой людей, которые состояли раньше в содружестве с разбойниками большой дороги, а теперь, когда разбойники повывелись, с успехом их заменили". Ну а в наше время, когда и трактирщики исчезли, разбойников с успехом заменили гаишники. Едешь себе спокойненько, музычку слушаешь, вдруг - бац! Из кустов тип в сером с дубиной в руках вылезает. Опомниться не успеешь, как до нитки оберет, хорошо еще, если в живых оставит (в смысле, права не заберет). А то еще хуже... Извините, отвлеклась, наболело уж больно.

Значит так, игра эта самая, "Хотельный гигант", посвящена искусству содержать гостиницу, караван-сарай, постоялый двор и прочие "Дома колхозников". А в чем это искусство заключается? Тут у меня еще одна цитатка из классика приготовлена, из Виктора Гюго: "... Уметь продавать первому встречному еду, покой, свет, тепло..." Однако это надводная часть айсберга, а в подводной: "... Ставить в счет окно открытое, окно закрытое, угол около очага, кресло, стул, табурет, охапку соломы; знать, насколько повреждает зеркало отражение гостей, и брать за это деньги, и, черт подери, любым способом заставить путника платить за все, даже за мух, которых проглотит его собака!" Во как!

Так вот, надводную часть айсберга вам изучить тут удастся, а подводную - фиг с маслом.

"Учи, идол, пулемету!"

Туториал - это как раз то, что нам, бедным девушкам, нужно. Никто к тебе со всякими глупостями не пристает, про щечки не рассказывает, а спокойненько учит пулемету. То есть гостиничному делу, конечно. Для начала растолкуют, как на свой отель с любой стороны посмотреть, как его, родимый, придвинуть и отодвинуть, как в разные стороны по нему перемещаться. Для особо (про)двинутых есть даже вид от первого лица, чтобы походить, значит, по своему отелю, полюбоваться на его интерьеры. Можно и снаружи обойти, глянуть, как он на фоне окружающих домов смотрится. Красивенько все это, но почему-то вызывает в памяти маленького зеленого крокодильчика и его бессмертную фразу: "И на фиг все это мне нужно?"

Ну а дальше в туториале учат совершенно безобразным вещам – подсматривать за постояльцами. Кликаешь на конибудь, цепляешь к нему камеру и наблюдаешь, куда он пойдет и что делать будет. И, добро бы, за тем подсматривать, чтобы определить, сколько раз он в зеркало посмотрел или сколько мух его собака съела (чтобы все это в счете отразить), так нет же - для того, чтобы узнать, чем он доволен, а чем - нет.

Перехватила я на входе дамочку, такую всю из себя, прилепила к ней камеру и стала смотреть. Не успела она до рецепшена дойти, как заявила, что ей ну просто необходим в холле автомат с кока-колой. А потом пошло: ходила эта фря по моему отельчику и все кругом критиковала. То ей цвет обоев не нравится, то стулья недостаточно мягкие, то кресла в номере не хватает. И ведь что обидно, нет никакой возможности среагировать на эти ее замечания. Ну, там, прическу слегка попортить, нежно по личику провести острыми ноготками или хотя бы вежливенько сказать: "А не соизволит ли уважаемая мадам отправиться ко всем чертям?" Нет, понимаете ли, таких крайне необходимых для настоящей содержательницы гостиницы кнопочек. Зато есть кнопочки, с помощью которых можно пожелания постояльца выполнить. Ну не бред ли?

Дальше - больше. Есть специальный экранчик, на котором можно узнать мысли не только тех, кто поселился в отеле,



Вот до чего может дойти нескромность содержателя гостиницы!

но и тех, кто мимо пропел. Там три закладки: одиночки, парочки и группы. На каждой масса типов, одни зелененькие (это которым отель приглянулся), другие красненькие (эти в другой отель пошли). Сперва я посмотрела, чем одиночки недовольны, но там ничего интересного не нашла: одному цена высока, другому бильярда не хватает, третьему зал для деловых совещаний подавай (ишь, губы раскатал, пусть для этого в стоэтажную башню отправляется, если жизнь не дорога). На страничке парочек первое же сообщение вогнало меня в краску – не нашли они, видите ли, у меня в гостинице кровати размера "Маркиза Помпадур"! Нет, у меня, в конце концов, приличный отель или...

Ну а на страничку групп я и соваться не рискнула, кто его знает, что там всякие извращенцы потребовать могут? Не за чем приличной девушке такие вещи знать.

По заветам Главстратега

Адмирал для меня специальную памятку составил, чтобы знала, о чем писать можно, а о чем нельзя. Заглянула я туда и увидела: о чем нельзя, уже почти все написала, а о чем можно, пока еще и не бралась. Надо исправляться.

Строить здания отеля самостоятельно не дают, есть 19 типов зданий (от скромненького отельчика для семейного отдыха до громадного отелища для толстосумов), вот ими-то и приходится обходиться. Здания симпатичные такие, похожие на реально существующие, и встраиваются в реальную обстановку. Только вот беда, не в ту обстановку, которая данному городу присуща, а в ту, которая к данному типу гостиницы подходит. Так что если вы парижский отель на Гавайях построите, то кругом не Гавайи, а Париж будет. Да еще почему-то на заднем плане всегда горы виднеются. Вообще, городов и местностей в игре обещано 20 штук, но я это не проверяла, на слово поверила.

Внутренняя планировка целиком в ваших руках: хочешь - раздели весь отель на клетушки с койкой и умывальником, хочешь - отгрохай апартаменты на целый этаж. Само собой, кроме номеров, можно всякие там бары-рестораны городить, залы с игровыми автоматами, банкетные и всякие прочие.

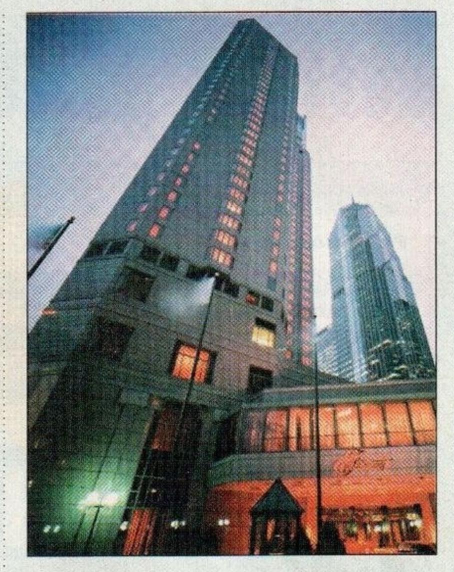
Предметов обстановки - вагон и маленькая тележка. Столов, стульев и разных других кроватей по пять-шесть типов. Культурные запросы постояльцев тоже не забыты: картинки по стенам развешивать можно, пальмы в кадках ставить или статую какую в холле грохнуть. Короче, если ваше любимое занятие обставлять интерьеры в The Sims, вам сюда. Тут и возможностич куда больше (не жалкая хибарка в пятьдесят комнат, а целый отель), и полюбоваться на плоды своих трудов в полном три дэ можно. А уж подсматривать, чем постояльцы занимаются...

Денег на первое обзаведение дают столько, что можно всю гостиницу раза два перепланировать, только после этого банкротство наступает.

Кстати, о деньгах. Если поставить минимальную сложность, зарабатывать их просто: заведи нужное количество персонала, номера на все вкусы, харчевню какую-нибудь открой на этаже - денежки и потекут звонким горным ручейком. На максимальной сложности труднее, тут приходится учитывать вкусы и запросы этих гадов... Ну, постояльцев то есть. Тут вам понадобится вся масса приготовленных разработчиками экранов, закладок, таблиц и графиков. Там не только статистику по своему караван-сараю узнать можно, но и по конкурентам. А в большинстве сценариев у вас хоть один конкурент да есть.

Да, чуть не забыла, фристайла в игре нет, есть три кампании. Обучающая, основная и случайная. В последней, типа, все можно самой выбрать и настроить, но настоящей случайности все равно нет. Да и задания на миссии сверху даются.

Есть еще random play, только и тут подлинная свобода отсутствует. Загоняют тебя в какой-то случайно выбранный город, в нем и вертись. Правда, когда денег кучу заработаешь, можешь еще отелей прикупить, даже в других городах. Короче, можно хотельную империю строить.

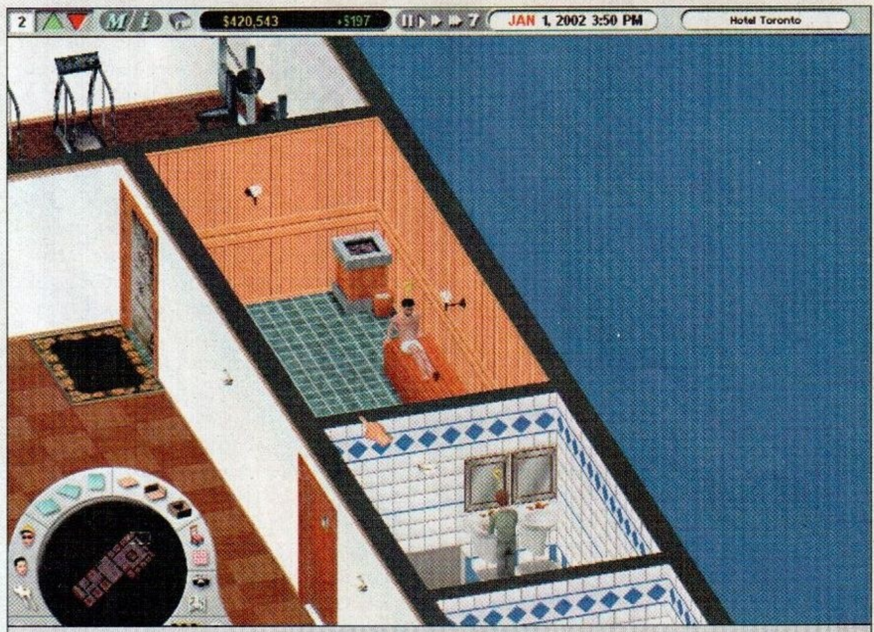


"Души! прекрасные порывы..."

Некоторые полагают, что такие менеджеры предназначены для людей, которым в жизни не удалось самовыразиться. Типа того, работает человек стрелком-сантехником (полусотни и сотни стреляет с клиентов), а в душе чувствует себя непризнанным гением менеджмента. Вот он и может оттянуться в каком-нибудь тайкуне по полной программе.

Ерунда все это. На самом деле менеджеры как раз и предназначены для того, чтобы указать каждому свое место: decкать, паши, Вася, земельку и не выпендривайся. Я вот до того, как за этот "Хотельный гигант" принялась, чувствовала в себе призвание к гостиничному делу. Мечтала, следуя заветам классика, "... опустошать тощие кошельки и честно облегчать толстую мошну, почтительно предлагать приют путешествующей семье, содрать с мужчины, ощипать женщину, слупить с ребенка..." А на деле чем заниматься в этом бизнесе приходится? Плясать на задних лапках перед всякими мымрами, выясняя, что им еще понадобиться может, а потом на последние гроши всякую ерунду покупать для удовлетворения их извращенных вкусов. Нет, чувствую, если бы я настоящий отель завела, так очень скоро сама бы какому-нибудь арабу заплатила, чтобы он на него лайнер грохнул!

Так что хорошая это игра, помогает найти свое место в жизни.



Некоторые заявляются в мой отель, только чтобы на тренажерах побегать да в бане попариться. Нет слов, одни междометия...

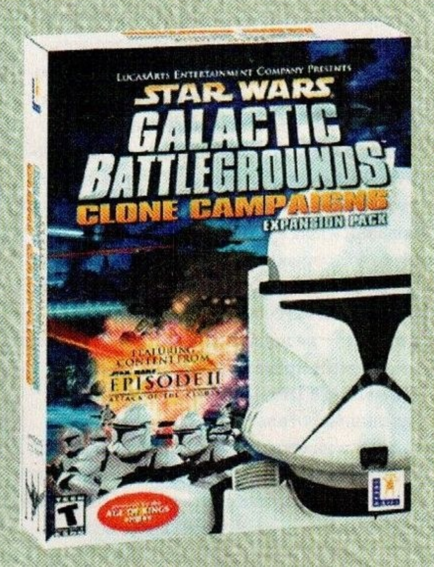


И вот этому типу, который только и знает открывать и закрывать дверь, я должна платить 100$ в неделю!

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Дмитрий Роммель aka Rommel

Клон клону клон

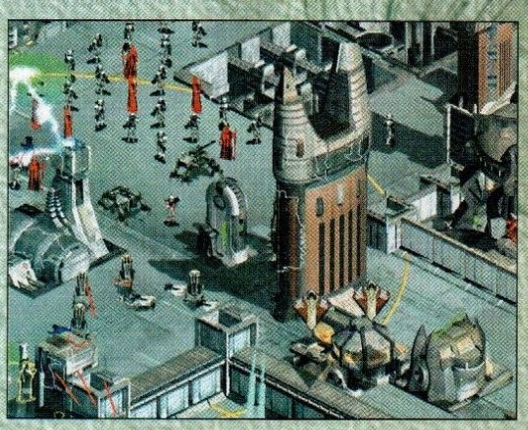


Издатель	Lucas Arts http://www.lucasarts.com
Разработчик	Lucas Arts http://www.lucasarts.com
Жанр	RTS
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pntium III 500, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.lucasarts.com/products/clonecampaigns
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2366.html
Смотри на диске	скриншоты

add-on

Как несложно догадаться, данное творение посвящено второму эпизоду великой саги. В качестве новинки преподносятся две новые стороны - Republic (Старая Республика, на вооружении которой состоят армии клонов) и Confederation (конфедерация сепаратистов под предводительством графа Дуку). Соответственно, в игру добавлено еще около 200 юнитов, повторяющих свои прототипы из кинофильма. Впрочем, ничего принципиально нового мы не увидим - как и раньше, юниты разных сторон отличаются лишь графикой.

Отличия Республики от Империи вообще минимальны (ну у штурмовиков чуток другие шлемы, ну "ходуны" обзавелись лишней парой ног...). С сепаратистами получилось еще смешнее: в их рядах, помимо геонозианцев (дальних родственников Ватто, не иначе), сражаются новые модели дроидов Торговой Федерации... и только новые! А ведь всем смотревшим фильм известно, что основу войск Конфедерации составляли именно старые добрые "пеликаны". Кроме того, выравнивание всех юнитов "под одну гребенку" до добра не доводит - концептуальные новинки просто-напросто отсутствуют. Впрочем, в редакторе карт и сценариев обнаружилось кое-что интересное, например, подвластные Конфедерации зверушки вроде аклая (помните здоровенную паукообразную тварь с арены?). Почему разработчики не ввели их в игру вместо, скажем, mounted trooper'ов, остается загадкой.



Суть дела

В наличии имеется две кампании по семь миссий - за сепаратистов и за Республику. Вопреки рекламе, от сюжета фильма не осталось ничего, кроме некоторых героев и содержания первой миссии (сражение на Геонозисе). Действие кампаний происходит уже после событий "Атаки клонов". Вам доведется узнать трагическую историю рыцаря-джедая по имени Echuu Shen-Jon, а также увидеть в действии Decimator - наземный вариант Звезды Смерти. Боевые действия разворачиваются на трех планетах - пустынном Татуине, вулканическом Сарапине и покрытом лесами Кранте, а также на астероидных полях в открытом космосе. Не забыты и события оригинальной трилогии - в качестве бонуса прилагается миссия по взятию Корусканта повстанческими войсками.

Все бы ничего, но разработчики SWGB явно страдают острой формой ксенофилии применительно к вуки. Мало того, что в оригинальной игре этим мохнатым соплеменникам Чубакки было отведено две (!) кампании из шести возможных. Мало того, что они вообще не по праву занимают место играбельной расы (большинство любителей "Звездных" сходятся во мнении, что шестой расой в SWGB должны были быть хатты со своими криминальными прихвостнями, а уж никак не вуки). Так еще и в адд-оне без мохнатых половичков не обошлось. Впрочем, роль тут у них незавидная: Республика безжалостно эксплуатирует волосатиков на строительстве Decimator'а, а сепаратисты их вовсю отстреливают.

Порадовали миссии, действие которых происходит на Татуине. Кто-нибудь может представить себе республиканских штурмовиков, устраняющих по заказу Джаббы Хатта его троюродного брата Боорку? Один из лучших сюжетных финтов в SWGB, однозначно. В соответствии с традициями оригинала на некоторых картах присутствуют небольшие "секретки" со сценами из фильмов. Сам видел свадьбу Анакина и Амидалы на предпоследней карте из кампании за Республику.

Любителям собственных творений придется по вкусу новый вариант редактора карт: теперь в нем доступны все (!) герои всех (!) эпизодов Star Wars, от Йоды и Люка Скайуокера до Джаббы Хатта и Ки-Ади-Мунди. Кое-кто присутствует в нескольких вариантах: например, всеобщий любимец Анакин, которого в наличии аж три штуки - по количеству появлений в фильмах. Кроме киношных героев, присутствуют такие личности, как Мара Шейд и Дэш Рэндар (возмущаюсь отсутствием Кайла Катарна - это при том, что Dark Trooper'ы из первого Dark Forces появились еще в оригинальном SWGB).

Немного о грустном

Графика SWGB и год назад восторгов не вызывала, теперь она уже безоговорочно устарела. Даже красивейшая анимация юнитов не позволяет закрыть глаза на непрозрачные взрывы и ужасно кривой fog of war. По части спецэффектов даже 4-хлетней давности StarCraft дает SWGB сто очков вперед, не говоря уже про современные разработки. С другой стороны, системные требования достаточно низки. Стоит отметить и высокую стабильность игры на доработанном движке - необъяснимые подвисания отсутствуют. Звук хорош - фирменная музыка, добротная озвучка юнитов (вот только у Оби-Вана Кеноби голос совершенно никакой). В общем, Clone Campaigns понравится обладателям low-end машин, которые при этом еще и неравнодушны к "Звездным войнам". Да и прочим любителям звездной (во всех смыслах) эпопеи я советую оторваться от Jedi Outcast и посвятить пару часов SWGB. Понравится. Может быть...




ГНОМЫ
snowball.ru
ИГРУШКИ
ГНОМЫ
innonics
ЛЕКАРСТВО
ОТ ЛЕТНЕЙ
СКУКИ
Обманыватели троллей. Изжариватели хомячков.
innonics
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
технология творчества
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257
Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru
SEK

Age of Wonders 2: The Wizard's Throne

НАПРАВЛЕНИЕ ГЛАВНОГО УДАРА

Revenant

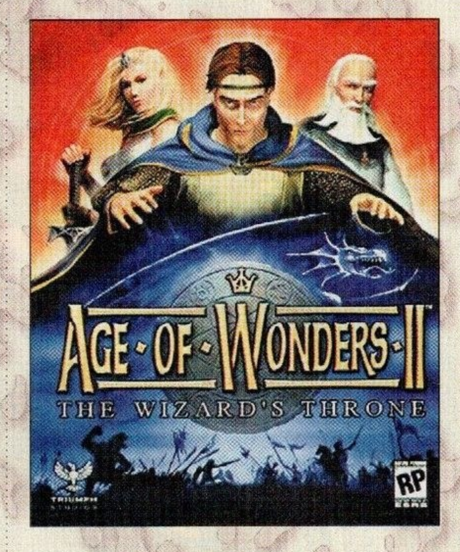
Пожиратели маны

Издатель	"1С", Take Two Interactive http://www.1c.ru, http://www.take2games.com
Разработчик	Triumph Studios http://www.triumphstudios.com
Жанр	Turn-based Strategy
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 600, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://aow2.godgames.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1585.html
Смотри на диске	Обои, скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 8.4

Время освоения: от 0.5 часа
Сложность: высокая
Знание английского: требуется



Призрак бродит по Европе!
(Содрано с лозунга)

Как только речь заходит о таком жанре, как turn-based strategy, то почему-то в 90% случаев слышится слово "Герои", а в остальных 10% – "Цивилизация". Конечно, это шедевры. Сие бесспорно в отношении последней "Цивилизации" и весьма спорно в отношении последних "Героев"... Но, тем не менее, это – шедевры. И вот тут остается за бортом еще одна игра, даже направление, оставившее значительный след в свое время в общественном мнении. Да-да. Речь идет о Master of Magic.

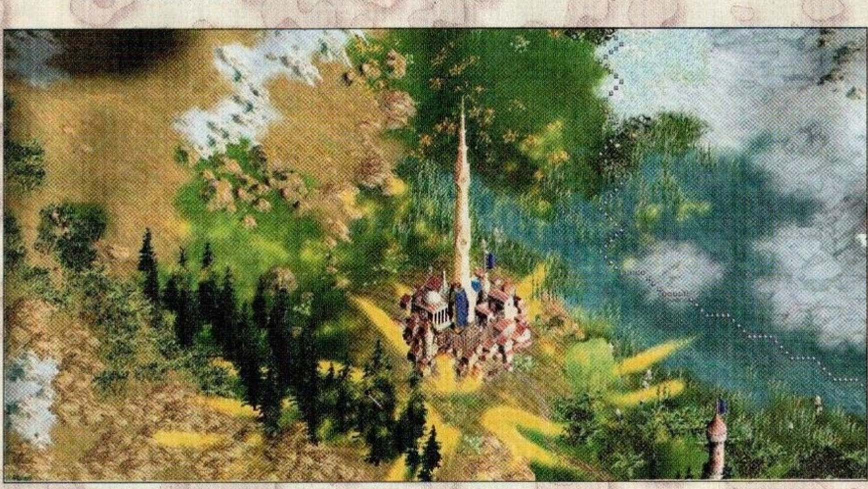
Культовая игра. Фактически, когда вышла первая Age of Wonders, все кинулись в нее, надеясь именно там увидеть желанное продолжение шедевра. В какой-то степени они получили то, что хотели. Несмотря на некую заумность AoW, несбалансированность в мелочах, занудность битв (редко кто под конец не ставил quick-combat) и общую недоработанность. В общем, ожидать можно было лучшего. И вот выходит AoW 2. Как и предполагалось, разработчики пошли по наиболее правильному пути, а именно – не стали ничего кардинально менять, наверняка опасаясь справедливости известного изречения, где "хотели, как лучше, а получилось, как всегда". Таким образом, Age of Wonders 2 – это выглаженная и вычищенная от глюков, более сбалансированная и с новыми фичами, но все-таки первая часть. Что, в общем-то, совсем даже не плохо.

Мерлин

О сюжете можно говорить многое, а можно и пару слов, ибо он весьма и весьма банален. Жил-был на свете великий Маг по имени Габриель, и были у него ученики. И, как водится, ученикам надоело быть таковыми, они возгордились, раскинули пальцы и начали войну. Причем умудрились при этом разбить Единую магию на сферы, каждая из которых олицетворяла какую-либо из стихий. Чтобы заново объединить сферы магии и прекратить войну, Габриель взял нового ученика из людей, ибо согласно пророчеству только смертный способен на такое. Молодого мага зовут Мерлин, собственно, это и есть ваш аватар в мире AoW 2. Кампанию за кампанией вы будете посвящать вашего мага в секреты искусства, а также попутно аннигилируя, дезинтегрируя, ликвидируя и попросту давя всех бывших соратников Учителя.

Структура игры все-таки претерпела некоторые изменения. Если раньше центральной фигурой был герой, который жутко манчкинил, набирал экспу, развивался - словом, все, как и полагается, то теперь процесс усложнился. Введено такое понятие, как Wizard. Это главный аватар в игре, хозяин магического realm'а. Его можно развивать, но не набором экспы, как обычного героя (таковые также присутствуют), а путем исследований, где наряду с разделом Spells наличествуют еще и Skills. Визард (в оригинальной кампании это как раз Мерлин) обладает способностью видеть и влиять на все в пределах его владений. Пределы же сии зависят от количества городов под вашей рукой, а также от наличия специальных источников силы, которые можно найти и объявить своими. Причем важно не просто количество городов, а именно городов вашей расы. Другие же будут приносить доход, ману, поставлять армию, но никоим образом не расширят ваш домен. Во избежание грустных мыслей по этому поводу имеется специальная функция по переселению города (вот она – пропаганда геноцида, ага!), это требует дополнительного времени, но зато можно сменить расу на любую из тех, чьи





города уже под вашей властью.

В пределах домена Визард практически всесилен. Его спеллы, а значит, и ваши, действуют на любом поле боя, если бой этот в пределах домена. Расширить свое влияние можно несколькими путями. Например, пинками поднять Мерлина с насиженного места и двинуть его к точке, где требуется ваше магическое присутствие. Скажу сразу, это жутковатое зрелище. Мерлин вообще добрый маг, по идее. Но где-то уже к концу первого сценария он у меня сменил aligment и стал оставлять выжженную землю по пути следования. Другой, менее одиозный метод – это апгрейд магических башен в городах с увеличением дальности их действия, и даже строительство новых поселений. Да, именно так. Теперь в игре есть специальный юнит под названием Пионер, но не тот, что в галстуке и всегда готов, а первопроходец в кибитке, натурально, Сеттлер из "Цивилизации". Ну и, конечно, всегда есть Герои. Их можно повстречать в игре и нанять. А можно и призвать специальным спеллом "Call Hero". Скажу сразу, спелл срабатывает не всегда. Если вы один раз призвали Героя и благополучно его угробили, то второй раз фокус не прокатит. Вообще ситуация тут напоминает Warlords (помните таких?). Героев нужно беречь и лелеять. Качать, тем более прокачка тут классическая: с набором экспы и присвоением уровней, а с каждым новым уровнем – скиллов и свойств. Сами по себе Герои не очень круты, они, безусловно, могут кастовать, но то же самое умеют и многие магические юниты. Но только Герой может представлять на поле боя Визарда вне зависимости от расстояния. Иными словами, если в армии герой, то такую армию вы можете поддержать всеми спеллами, которые есть в вашей книге заклинаний. И спеллпоинты при этом тратятся из общей копилки.



Немного о скучном

О ресурсах. Таковых в AoW 2 три. Деньги, мана и спеллпоинты. Нет, это не долгожданный маразм на склоне лет, спеллпоинты и мана тут действительно разные вещи. Первые тратятся на боевые заклинания и зависят от скилла "Spellcaster" вашего Визарда. Развивая его, вы увеличиваете максимальное количество этих самых поинтов. Мана же производится в городах с помощью нескольких видов зданий, например, Temple. Тратится она на глобальные заклинания с длительным эффектом. Эти спеллы охватывают весь домен сразу, и вот тут начинает расходоваться мана на поддержание их действия. Вообще менеджмент ресурсов в игре построен на поддержании баланса между приходом и расходом, будь то мана или деньги. Увеличение числа городов, развитие их, захват шахт способствует увеличению дохода. Наличие войск требует денег, то есть создать огромные армии в принципе нереально, потому что так легко влететь в минус. Суть игры - в тактике победы малыми, но сбалансированными группами войск при активной поддержке магии. Кроме того, даже рядовые юниты вполне можно прокачивать, хоть и не так, как Героев. Чем больше юнит сражается, тем выше его характеристики, также присваиваются определенные ранги, такие, как Ветеран.

Кроме главных ресурсов, в игре присутствуют ресурсы второстепенные, они используются опосредованно, но от этого не менее важны. Это продукция в городах и население. От первого зависит общий доход. Повысить искусственно продукцию можно специально, производя не какой-либо юнит или здание, а опцию Produce Merchandize. Население также влияет на доход, кроме того, при достаточном количестве народу в городе, во-первых, растет его размер (Village, Town, City, "Цивилизация", ага?) и, во-вторых, есть такая вещь, как Hurry Production, то есть производство любого юнита или здания можно ускорить до 1 турна за счет денег и людских ресурсов. Рост населения, как бы пошло это ни звучало, можно форсировать с помощью опции Housing, по аналогии с Produce Merchandize. Иными словами все это очень напоминает небезызвестную игру Master of Orion 2, где была почти идентичная система менеджмента в колониях.

На исследования тратятся research поинты, чем больше их - тем меньше ходов тратится на то или иное исследование. Увеличить общее количество research points возможно с помощью постройки в городах специализированных зданий (Library) или развития у Визарда нужных скиллов. Кстати, о птичках. Визард – это ведь не только маг, кидающийся спеллами поверх своей армии, как дело обстоит, скажем, в HoMM. Нет, это также еще и правитель домена. Развитие у Визарда определенных скиллов, Expander или Constructor, например, влияют на весь домен в целом, на все города, на общий доход.

О нескучном

Магия в Age of Wonders 2 принципиально не изменилась, разве что ее больше упорядочили и систематизировали. Все спеллы разделены на три категории. Это Global, Unit Enchantments и Combat Spells. Ну, если с последними все понятно, то глобальные спеллы, как я уже и говорил, оказывают влияние на весь домен в целом. City Spy дает возможность заглядывать внутрь любого города в пределах владений, Rejuvenation – очень красивый спелл, кстати, - позволяет преобразовать землю в пределах домена в цветущий сад. Выглядит потрясающе, хоть, с точки зрения манчкина, и не очень ощутимо в плане бонусов. Fire Domain окутывает ваши владения огнем, дает неслабый дамадж за каждый ход любому врагу,





что имеет глупость сунуться к вам. И так далее, спеллов неисчислимое множество. Тем более они разделены еще и на сферы стихий, которые по ходу сюжета вам предстоит подчинить своей власти.

Кастовать можно двумя способами. В бою сие происходит так, как мы привыкли: выбирается спелл, тратятся casting points, видим эффект. Один спелл за один ход. В общем же режиме спелл надо сначала подготовить, для чего нужно определенное количество ходов - зависит это от сложности заклинания. После того, как спелл будет готов, его можно скастовать сразу, а можно и оставить про запас, жаль только, что нельзя приготовить другое заклинание, не израсходовав первое.

О кровище

Что по-настоящему радует в игре, так это сражения. Нынче они стали веселые и совсем не занудные. Происходит все на изометрическом пространстве, которое полностью повторяет рельеф карты только в более крупном и детализированном воплощении. То есть если вы поссорились за пограничную башенку, то в битве башенка эта укрупнится, займет пол-экрана, вокруг нее возникнет дворик, подсобные строения, даже частокол. И среди этих зданий происходит все действо. Но что там башня... Если дело случилось в городе, то на поле боя будут присутствовать именно те строения, что вы успели соорудить. То есть соответствие походового режима боевому максимальное, спасибо разработчикам. Вообще, режим сражения в графическом плане сильно напоминает таковой в "Героях IV". Но только внешне. Юниты нельзя объединять по типу, как это обстоит в "Героях". Тут скорее идет принцип Warlords, когда создают группы войск из любых юнитов, но количеством не более восьми.

Кроме того, если ваша такая группа напала на войско врага, а рядом в пределах четырех гексов находится еще одна вражеская армия, то на поле поя будут все; сие всегда неприятно радует.

Самих юнитов наблюдается буйное разнообразие. Мало того, что в пределах одной расы их довольно много, так ведь и самих рас немало, а количество городов под вашим началом в принципе неограничено. Другое дело, что общее количество армии жестко диктуется расходом средств на эту самую армию. Иными словами, древняя китайская тактика боя - давить собственными трупами врага - тут не покатит. "Раз удача, два удача, помилуй Бог, надобно еще и умение!" – говорил один из отцов варгеймов. Так вот, сие в полной мере относится и к данной игре.

О том, как нарисована кровища

Нарисована, скажу вам, неплохо. Графическому оформлению вполне можно ставить 8. Воплощению спеллов вообще надо аплодировать. Вся карта динамична. Игровой ландшафт изменяем в зависимости от действия сил или заклинаний на нем. Я недаром упомянул спелл Rejuvenation – это просто яркий пример такого воздействия. Но самое интересное, когда сталкиваются два глобальных спелла на границе вашего и вражеского доменов. Тут разработчики опять на высоте. Все очень грамотно. Хотя в играх до сих пор, скажем так, не было опыта подобных взаимодействий (да-да! Мы все ждем "Периметр"!).

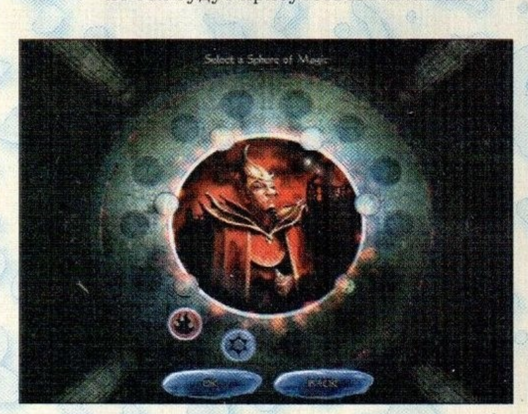
Ландшафт прорисован очень детально, игра по этой части не уступит главному конкуренту – "Героям IV". Внутренность городов отсутствует, к сожалению, нет режима "внутри города", все изменения и постройки отображаются сразу на главном экране, но сие трудно поставить в недостаток. Что же касается общих положений, то хоть игра изометрическая, как это сейчас принято и модно, но изменять угол обзора или вертеть карту нельзя. Есть, конечно, зум, но при его использовании (не упущу случая капнуть, конечно!) вылезают на свет такие страшные пиксели, что про зум сей лучше позабыть раз и навсегда, ибо принцип его состоит в банальном уменьшении разрешения на игровом экране.

Кратко о прекрасном

Музыка бесподобна. МП3-шки можно слушать и вне игры (собственно, на сайте "Навигатора" они уже лежат). Это наглая и бесцеремонная реклама, разумеется. Не стоит и говорить, что музыка в игре интерактивна, а звуковое оформление выполнено в стереорежиме. Нынче это не мода, это требование времени.

Подводя

Все-таки, как бы банально сие не звучало, мы дождались. Age of Wonders 2 вполне можно назвать одним из шедевров, наряду с упомянутыми не раз четвертыми "Героями". Фактически главным их конкурентом. Хотя, конечно, всегда можно отыскать недостатки и тут. Например, в порочности самой игровой системы AoW, в ее перегруженности. Но это будет означать, господа игроки, что мы все просто элементарно зажрались. Тем же, кто любил старый Master of Magic, по вкусу придется и Age of Wonders 2.





Sudden Strike II

НАПРАВЛЕНИЕ ГЛАВНОГО УДАРА

Константин Подстрешный

Давайте теперь знаменами меняться

Издатель	CDV Software Entertainment, "Руссобит-М" http://www.cdv.de, http://www.russobit-m.ru/
Разработчик	Fireglow http://www.sudden-strike.com
Жанр	RTS
Требуется	Pentium II 333, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 600, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.auran.com/excalibur/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2281.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.0

Время освоения: от 10 минут
Сложность: средняя
Знание немецкого: желательно

Законное правительство – то, у которого превосходство в артиллерии.
Карл Чапек

Не умею я играть за Наших. За японцев и американцев – легко, а за Советский Союз – нет. Бесконечные load'ы и переигрывания по десятку раз одного и того же боя. Смерть любого ИС-2 – трагедия, пехота попавшая под огонь артиллерии – потенциальная моральная травма. В этом виллисе мог сидеть мой дедушка, load, срочно load.

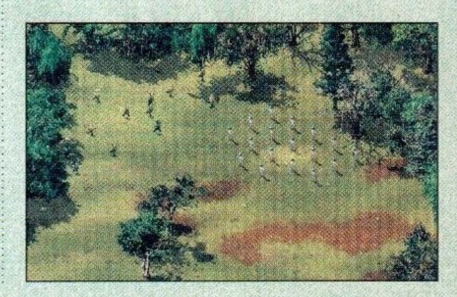
Очень Большой Адд-он

Никогда не знал, как описывать графику второй части игры, если она на том же движке, что и первая. Заново рассказывать, сколько художников полысело, когда рисовали бесчисленное количество солдатиков? Или просто, ограничиться перечислением новых графических фич? Подметить, что взрывы малость поярче, а дым вроде как еще чернее. Сказать, что на зеленых просторах "Противостояния" всяких стогов сена, крестьянских избушек и церквей стало еще больше, хотя и предыдущая часть от недостатка деталей не страдала. Очень приятные погодные эффекты. Снег так просто отличный.

Sudden Strike 2 мало чем отличается внешне от Sudden Strike 1. Несколько дерганая анимация больших юнитов, таких как самолеты и корабли (спрайты уже и в стратегиях – вчерашний день). Но в остальном все так же красиво, как и год назад.

А первая болванка угодила в бензобак...

У каждой машины теперь есть свой экипаж. В большинстве танков и САУ можно заставить командира высунуть голову на свежий воздух, что значительно увеличивает обзор. А следовательно шансы на победу при встрече с танками врага. Первый заметил – первый выстрелил. Чаще всего второй раз стрелять и не требуется.



Иногда из прошлой миссии нас приезжают навестить юниты-ветераны, полные экспы. Приятно, что не забывают проведать старичка.

Парк машин не особенно-то и расширился. Добавили каждой стороне пару-другую видов техники, исключение – полный набор чахлых японских танков со странными названиями.

Вопреки распространенному заблуждению, в первой части игры у СССР было всего два юнита: ИС-2 и "Катюша", первые уничтожали все искореженное и обугленное, что оставалось после залпа вторых. Когда на поле выезжали наши гвардейские минометы, баланс игры понимал, что ему тут больше не рады. Видимо поэтому показатели "Кать" здорово уменьшили. И даже с учетом того, что больше нет ураганной стрельбы по площадям, за всю советскую кампанию встречаются "Катюши" в двух миссиях в суммарном количестве трех штук.

А Ис-2 все также безмерно круты.

Гуманизм

Sudden Strike и SS:Forever прославились жестоким отношением к игроку. Помните, сколько раз приходилось выбирать опцию "начать заново", особенно в спецназовских миссиях, когда крайне ограниченным количеством парашютистов нужно было вырезать всех и вся на карте. Sudden Strike II характеризуется гораздо более гуманным отношением к игроку, а местами даже с этим делом переборщили.

К нам на ревью попала немецкая версия (в Германии Sudden Strike II в продаже с 31 мая). С моим знанием немецкого максимум, что я могу – попросить поднять вверх руки, и ничего - проходил игру без особого напряжения. Может быть это я такой умный, а может сыграли свою роль понятные и очень удобные карты, которые показывают перед началом каждого сражения.

Не берусь говорить за всю игру, но в нескольких миссиях бесконечной цепочкой отправлял на смерть ни в чем не повинных англичан, а мне регулярно присылали подкрепления. Хотел проверить, когда закончатся резервы. Так и не дождался – тупо завалил немцев мясом. Англия страна большая, людей там много живет.

Была стратежная атака...

Танку наконец-то вернули хотя бы малую толику его настоящего величия. Солдаты с противотанковыми ружьями теоретически все еще могут завалить "Королевский Тигр" (что в жизни было из области творчества Толкиена), но сделать это все же сложнее, чем в первом Sudden Strike. И ужас, когда пехота за несколько секунд забрасывала гранатами "Пантеру", больше не наблюдается.

Рулить техникой теперь могут только "крю" и офицеры, а для того чтобы поднять в воздух DC-3 потребуются пилоты.

На проверку корабль оказался дальним родственником бронепоезда – также ходит только по одной линии, только рельс не видно, но артиллерия стреляет шикарно





Серая бесформенная масса – бесславно погибшие эсэсовцы. Полегло их тут не меньше сотни, а всего-то нужно было поставить на пригорке один ИС-2 и приказать командиру выбраться из башни

Введение специализации юнитов вопреки ожиданиям не переусложнила игру. Совсем даже наоборот, сделала ее на порядок интереснее. Я признаться боялся, что получится что-то вроде навороченного WarWind.

Хотя странные моменты тоже бывают. Например, какой-нибудь снайпер с берега может перестрелять экипаж десантного корабля (почему-то первыми жертвами выбирают именно рулевых), и будет баркас полный других юнитов стоять посередине моря. Или то, что команда вражеской техники предпочитает сгорать вместе с боевой машиной. Хотя любой живой игрок постарается спасти ценных водителей. Фишку в игру ввели, а компьютер ей пользоваться не научили.

К вопросу о пресловутом реализме...

С ним все в порядке, никто его не трогал. Где бы он сейчас ни находился - он в целости и сохранности, а в игре его как не было, так и нет.

Старички Т-26, сражающиеся рядом с ИС-2, смотрятся несколько подозрительно, также как PZ1 в одном строю с "Королевским Тигром". Ну и конечно фирменный пунктик: со времени выхода первой части игры любовь Fireglow к "Штурмтиграм" никуда не пропала, а наоборот окрепла и можно даже сказать возмужала. Мортира встречается в игре все также часто.

Очень элегантно поступили разработчики, создавая кампанию за США. Нам не дадут опробовать "Стюарт" или "Ли" (более известный среди советских танкистов как "братская могила на семерых"). И правильно, нечего разубеждать рядо-



Вы не поверите, но вот этот взрыв – все на что способны теперь "Катюши"




Поназахватывал немецких зверей и теперь борюсь с фашизмом его же оружием

вых американцев в величие их танкостроения.

Вместо этого на карте совершенно случайно обнаруживается пустой "Тигр" (также совершенно случайно в вашей компании крепких десантников затесались несколько водителей). И еще один "Тигр", и еще, а вон там кто-то оставил без присмотра "Тигр II" и "Ягдпантеру". Обилие бесхозной немецкой техники поражает. На всех водителей не напасешься. Такой разврат продолжается миссии этак до пятой, после чего выдают небольшую армию "Першингов", и без того немногочисленные проблемы как-то сами собой отпадают.

Система повреждений техники также не доведена до ума. Я несколько раз видел, как "Шерман" с первого выстрела подбил "Пантеру". В "лоб". Цирк? Цирк.

Sudden Strike 2 – игра замечательная, но вряд ли стоит рассматривать ее как историческое пособие по Второй мировой.

Надувательство! Они надули шарик!

Часто новая карта – есть карта предыдущей миссии плюс небольшой дорисованный кусочек.

Всего в игре шесть кампаний, при этом они довольно сильно отличаются по продолжительности. Больше всех карт в германской – восемь штук (логично, раз версия немецкая, но все равно не густо). По семь миссий досталось на долю наших и США, пять - за поданных британской короны, и всего лишь четыре для японцев. Обидели японцев-то.

Что-то похожее на финальные заставки (образца года так девяносто шестого) сделали только трем сторонам, прошедшим кампанию за СССР и Японию надлежит довольствоваться статичной картинкой под патриотическую музыку.

И бронепоезд. Советским бронепоездом почему-то управляют всякие иноземцы, то японцы там сидят, то американцы. Почему – непонятно. Вроде дело происходит где-то возле Днепра, и тут приезжает состав полный японских водителей, которые честно слушаются наших приказов. Не иначе восточные коммунисты, решившие бороться с гнидой фашизма под красным знаменем. Надеюсь, это исправят патчем.

Как-то так получается, что большую часть рассказа об играх Fireglow занимает критика. Карма у серии Sudden Strike такая. А ведь от игры невозможно оторваться. Стиль, тщательнейшая детализация, разнообразие юнитов, часто по повторно проходишь одну и ту же миссию. И не просто чтобы лишний раз утвердиться в своем полководческом гении.

При всем этом...

Sudden Strike II – одна из лучших RTS года. Ее без сомнения ждет успех как на нашем, так и на мировом рынке. Большинство настоящих стратегов уже чистят мышку и готовятся к побегу за диском. Открывайте календари и отмечайте даты.

В США и Англии релиз назначен на тридцатое августа. Нашенский "Руссобит" будет переводить немецкую версию, есть шанс, что она появится до конца лета.

А ведь мы собирались ругать эту игру. Вставить ей по полной программе. Чтобы знали, как буржуям проекты разрабатывать и забывать про отечественный рынок. Потому что не правильно, когда народ-победитель делает игры народу-побежденному, про то, как народ-побежденный победил народ-победитель...

Желание априорно влепить "Противостоянию 4" рейтинг в районе шестерки было велико. Но не получается. Sudden Strike II – стратежная игра. А Fireglow – отличные разработчики, хоть они и мерзкие наймиты капитала.

Между прочим...



Также как поезд не пойдет по разбитым рельсам, самолет не поднимется в воздух, если на взлетной полосе будут воронки от взрывов. В одной из миссий советской кампании нужно было:
а. зачистить карту
б. улететь на трофейном самолете
Несколько раз прочесал лес в поисках живых представителей Третьего Рейха, прежде чем догадался заровнять саперами ямы на аэродроме.

Коды для немецкой версии
**koenigstiger - неуязвимость
**omniscience - убрать туман войны
**blitzkrieg – перейти на следующий уровень

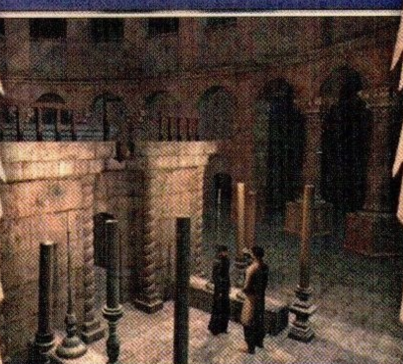
Бронепоезд – штука полезная, но не надо строить на рельсах пехоту – подавит и даже не притормозит



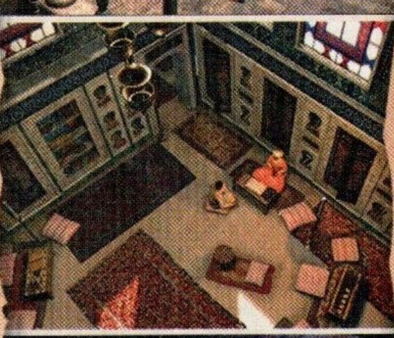


Иерусалим

Иерусалим — вторая игра в романтической трилогии об Адриане Блейке, шотландском археологе, которого разгневанная богиня Иштар трижды обрекает на поиски его возлюбленной Софии в трех разных эпохах. Адриан спас Софию от гибели под пеплом Везувия в Помпеях. Теперь вам вместе с главным героем предстоит перенестись в XVI век, в Иерусалим, чтобы примирить представителей трех враждующих конфессий, спасти дочь паши Иерусалима и вновь чудесным образом обрести Софию.

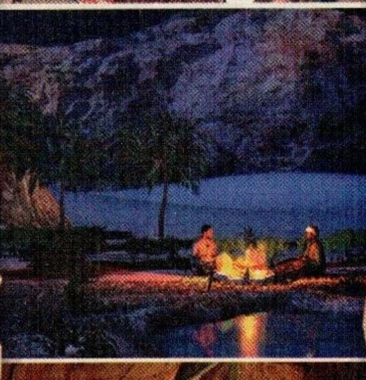


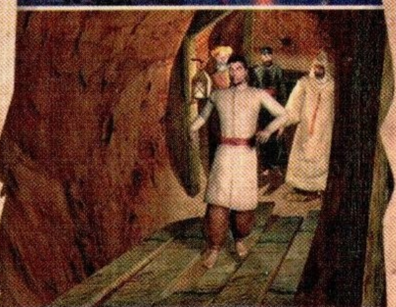




Особенности:

- захватывающее приключение на стыке различных культур, религий и традиций
- интригующий сюжет
- модель Иерусалима, представленная в игре, создавалась при участии Союза Национальных Музеев Франции
- энциклопедия, включенная в игру, позволяет познакомиться с историей и культурными памятниками Иерусалима
- фантастическая графика — фирменные технологии Arxel Tribe
- оригинальный саундтрек



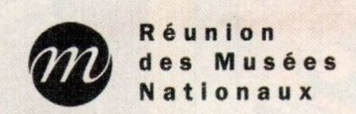


www.nival.com
games.1c.ru
www.cryo-interactive.com











Дмитрий Смыслов

Дело № 15

О чем мечтают плюшевые овцы

Издатель	Summitsoft Corporation http://www.summitsoft.net
Разработчик	Gtony.Inc http://www.gtony.com
Жанр	Economic Sim
Требуется	Pentium II 200, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 400, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.gtony.com/animalparadise.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2717.html
Смотри на диске	скриншоты

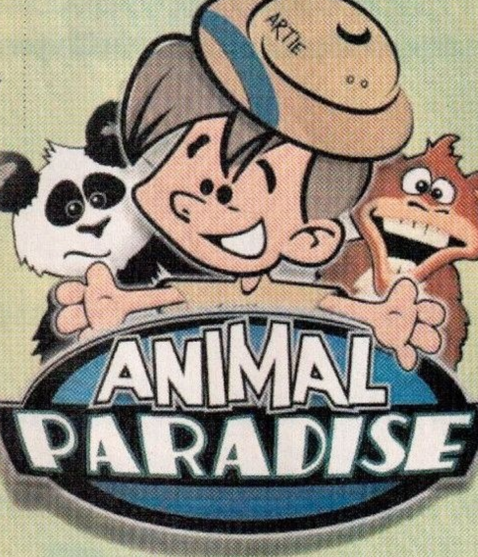
Игровой интерес ■■■■□□□□□□
Графика ■■■□□□□□□□
Звук и музыка ■■■□□□□□□□
Оригинальность ■■■■■□□□□□
Ценность для жанра ■■■□□□□□□□

Рейтинг 3.9

Время освоения: до 0.5 часов
Сложность: низкая
Знание английского: требуется

С каждым днем окружающая нас действительность изменяется, причем далеко не в лучшую сторону. Факт неприятный, но, как свидетельствует неумолимая статистика, человек бессилен что-либо сделать в данной ситуации, а безнаказанно прогибать мир под себя удается лишь единицам. Остальным же приходится покорно приспосабливаться и в глубине души надеяться на чудо.

В этой связи судьба подрастающего поколения вызывает серьезные опасения, потому что врожденные способности жить по волчьим законам даны немногим. Вероятно, поэтому команда Gtony.Inc решила с малых лет воспитывать в "цветах жизни" репейный характер, приучая жить по взрослым правилам. Ощутить всю их прелесть ребенку предстоит в процессе создания и развития собственного зоопарка с незатейливым названием Animal Paradise. Попробуем разобраться, что на самом деле хотели донести до публики авторы: что при умелом подходе и для животных можно сотворить рай или что, несмотря на все усилия, и рай бывает звериным.



С первого взгляда становится понятно, что AP создавался именно для детей. В игре сохранено минимум атрибутов стандартного tycoon'а, позволяющих уловить суть и смысл всего происходящего, но, вместе с тем, не нагружающих неокрепшее сознание лишними деталями.

Первоначально взору открывается огороженный кусок земли, доступ к которому преграждают массивные ворота, увенчанные грозным "Closed". Именно здесь будущим Рокфеллерам и Ван-дер-Билдам предстоит разрабатывать и претворять в жизнь свои первые экономические стратегии, учиться привлекать клиентуру и изящно избавляться от уже имеющихся или, напротив, только-только появившихся претендентов на ваше законное место под солнцем, рассчитывать доходы и планировать затраты - одним словом, скучать будет некогда.

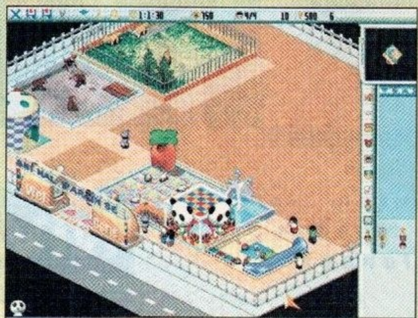
При этом, несмотря на заведомую несерьезность происходящего (вероятно, чтобы подчеркнуть сугубо детскую направленность AP, авторы заменили настоящих животных их плюшевыми собратьями), игровой арсенал вполне сравним со взрослыми "магнатами" среднего уровня. К примеру, в нелегком деле разработки и реализации собственного неповторимого стиля вам предлагается воспользоваться 33 элементами ландшафтного дизайна (дорожная плитка, клумбы, фонтаны и прочая дребедень), 22 завлекательствами вроде закусочных, запивочных, сувенирных лавок и т.д. и 27 возможными вольерами, то есть почти тремя десятками "братьев меньших" от невинных овечек и коз до экзотических слонов и крокодилов. Так что, граждане родители, не беспокойтесь, ваше ненаглядное чадо будет занято надолго и с головой.

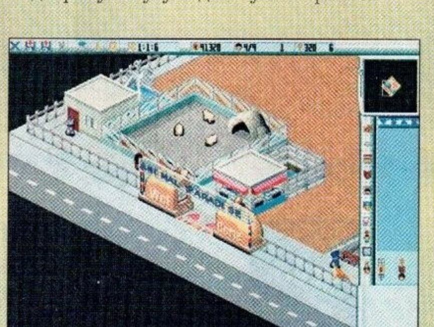
Кроме планировки и застройки территории, нужно также сформировать штат (хорошо хоть должностей всего три: смотритель, техник и исследователь), определиться с ценами на вход и в магазинчиках на территории парка, систематически оплачивать рекламу и время от времени раскошеливаться на новых обитателей построенных вольеров, клеток и бассейнов.

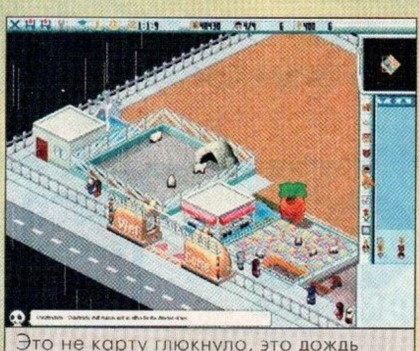
Да-да, видимо, чтобы максимально облегчить ребенку вхождение в этот безумный мир, разработчики решили с малых лет поставить его в известность, что все рано или поздно умирают, даже плюшевые мишки. Однако безвременно ушедшего Топтыгина за некоторое количество вечнозеленой валюты можно с легкостью заменить на нового, который будет еще лучше, то есть вопрос в деньгах и желании. И после этого удивляются циничности нашего поколения...

О графике и звуке нельзя сказать что-то определенное. Как-то нарисовано, чем-то озвучено, слеплено в единое целое с ничем не выделяющимся интерфейсом средней степени продуманности и удобства. В общем, "оно есть, и то неплохо".

В целом, AP можно смело посоветовать либо малым детям, либо недавно вышедшим из восьми-десятилетней комы. И представление о "взрослом мире" получат, и крыша от наплыва впечатлений не отъедет. Остальным же, на случай нестерпимого желания погрузиться в мир спрайтов и изометрии, советую все-таки Sim City 3000, Railroad Tycoon 2 или тот же Zoo Tycoon.


Сувениры привлекают народ куда больше, чем зверушки. Не иначе туристы


Где-то на белом свете, там, где всегда мороз


Это не карту глюкнуло, это дождь пошел



VIP™
Детективное агентство
Детективное агентство
"В главной роли
Памела Андерсон
a.k.a.
Валери Айрон"
DISTRIBUTED BY
COLUMBIA TRISTAR
FILM DISTRIBUTORS
INTERNATIONAL
©2002 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
©2002 «UbiSoft Entertainment». ©2002 «Руссобит-М».
VIP and all related characters and materials *
& © 2001 Columbia TriStar Television Distribution.
Издатель "Руссобит Паблишинг".
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка : support@russobit-m.ru , т: 212-27-90
Ubi Soft
г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
Архангельск
пр. Троицкий 47 «Детский мир»
пр. Ломоносова 81
«ТЦ Морской»
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
пл. Победы д.4
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «МегаБокс»
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Ростов на Дону
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37 маг. «Дрим»
г. Сызрань
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Ухта
ул. Чибьюская, 1, «Лада»
пр. Ленина, 32,
«Электротовары»
пр. Ленина, 40
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск

"Золотые голы" от Ubi Soft

Л. Тютелев

Наверное, некоторым компаниям абсолютно наплевать на свой имидж. Пусть даже если он сто раз положительный и любимый всеми на свете игроками. Возьмем, например, такую французскую контору, как Ubi Soft. Могли бы вы сказать что-либо плохое о данной компании? И я не мог. До последнего момента, пока не пришла пора определить лучшую футбольную державу в мире. Естественно, чемпионат мира по футболу, и его преддверие - очень хорошая пора для геймейкеров. Практически любому произведению по теме успех в это время обеспечен, пусть скромный, но обеспечен. И товарищи из Ubi ситуацией воспользовались, выпустив два футбольных проекта далеко не лучшего качества и поставив тем самым большую некрасивую кляксу на своем чистом до поры, до времени "личном деле".

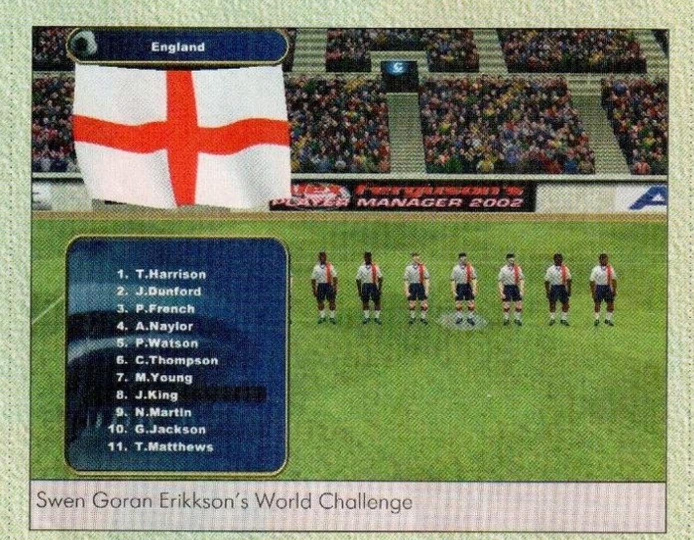
КИКОФ!

Swen Goran Erikkson's World Challenge — Рейтинг **4.4**

Жанр	Аркадный футбол
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Anco
Требуется	Pentium-II 233, 64 Mb RAM

Нет, это не очередная извращенная западными издателями фамилия вымышленного отечественного игрока. Это названием очень забавной игрушки, которая лежит в основе нового проекта с выдающимся по красоте именем Swen Goran Erikkson's World Challenge. Достопочтеннейший Kick-off, обзор которого был не так давно помещен на страницах нашего журнала. Что изменилось со времени выхода предшественника? По большому счету ничего! Просто удивительно, как разработчикам вместе с издателями хватило наглости так расхваливать свое новое творение, которое посвящено выступлению сборной Англии на Чемпионате Мира по футболу, а в итоге предложить игрокам небольшую доработку уже существующего несколько лет практически в неизменном виде самого аркадного в мире футбола!

В общем, суть игры осталась прежней. Все вымышлено, есть несколько режимов игры, основным из которых выступает, понятное дело мировое первенство по футболу. Берем любую понравившуюся команду и, используя характерный вид с высоты птичьего полета, начинаем упиваться примитивным аркадным геймплеем, на все протяжении которого, игроки, словно упертые тараканы возятся с малюсеньким мячиком по полю и совершают множество глупых действий. И весь этот коктейль сдобрен крайне примитивным управлением.



Swen Goran Erikkson's World Challenge

Есть небольшие улучшения в графической части игрушки, которые могут хоть как-то котироваться исключительно в рамках серии Kick-off. Так, модели игроков стали чуть более подробными, стадионы получили дополнительные детали оформления. Есть даже какое-то подобие освещения в реальном времени. Но, честно говоря, все это даже после проведенных "импрувментов", выглядит крайне архаично и отстало. Непонятный поступок издателей из Ubi Soft.

Игра в футбол, товарищи...

The Football Game — Рейтинг **5.4**

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Trecision
Требуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D

Мое удивление было крайне велико, когда с интервалом в два дня вышел еще один футбольный проект, издателем которого вновь оказались внезапно ставшие "спортсменами" Ubi Soft. С названием игрушки вышла небольшая промашка – скажите мне, мог ли нормальный человек додуматься до такого, чтобы назвать футбольный сим The Football Game – "Игра в футбол". Непозволительный минимализм образного мышления! Ну да ладно. Как там говорится – главное, чтоб игра была хорошая. Так ведь? Судя по всему, перед нами натуральный порт с приставки PlayStation. Причем порт достаточно заурядного творения, играя в которое ты так и не сможешь определить, что перед тобой – отстойный симулятор или плохая аркада. Такое вот нечто. Никаких лицензий произведение не содержит из принципа. С игроками бывшего СНГ полная беда – за Казахстан играет некто с женской фамилией! Венчает скромное сборище игровых режимов, естественно, мировое первенство. Что ж, давайте посмотрим игру.

Реализация геймплея не позволяет сравнивать этот "сим" даже с проектами серии FIFA Soccer ранних лет. Настолько убого и топорно все здесь выполнено. Игроки обеих команд отчаянно тупят – ни о каком AI даже говорить не хочется. В наличии всего два стадиона. Где? Конечно же, в Корее и Японии. По одному на брата. Что еще?.. Ах да! Чудесный комментатор, обожравшийся "колес", который крайне флегматично и абсолютно неестественно комментирует немногочисленные события на поле. Графика и примененная технология motion capture оставляют желать много лучшего. В The Football Game просто неинтересно играть. Это произведение совершенно не мотивирует игрока ни на что. Способно ли произведение заинтересовать кого-нибудь? Разве что детишек младшего школьного возраста, которым играть в проекты EA Sports пока еще слишком сложно.



The Football Game

P.S. Вот и еще к одной компании мы потеряли доверие. Ребята просто решили поставить маленькую сумму на горячее событие и выгадать хоть небольшую маржу. Что ж, понять их можно. Работа у издателей такая. А вас от описанных выше игр я настоятельно предостерегаю. Это, наверное, два самых бездарных футбольных произведения за последний год с небольшим.

Вождь Быстрая Нога

Buzzing Cars

Рейтинг	5.2
Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Epsitec SA
Разработчик	Epsitec SA
Требуется	Pentium-III 500, 64 Mb RAM, 3D

Не так давно чилийская компания Epsitec одарила нас стратегией Colobot, для игры в которую необходимо было разбираться в программировании на языке С. Вещь получилась, скажем так, весьма неоднозначной, но чилийцы решили удивить нас еще раз, сделав на базе Colobot аркадные гонки. Вообще-то, они не первые: еще в прошлом году на базе "Паркан: Железная Стратегия" была создана футуристическая аркада "Сафари Биатлон", но по сравнению с Buzzing Cars детище "Никиты" просто отдыхает.

Первые скриншоты из Buzzing Cars вселили в меня уверенность, что чилийцы готовят очередную вариацию на тему LEGO Racers, но в реальности все оказалось намного страшнее. Итак, вам в распоряжение вверяют радиоуправляемый автомобиль, на котором необходимо выполнять те или иные задания. Одно из таких заданий заключается в уничтожении бочек с радиоактивными отходами, разбросанных по карте, причем искать их надо по показателям счетчика Гейгера. Затем бочки надо попросту таранить. Ага, с радиоактивными-то отходами! Проникаетесь?

А еще в Buzzing Cars есть гонки. В роли противника выступает время, или Ghost Car, то есть вы же, но проехавший трассу с лучшим временем. Иногда добрые разработчики приделывают к машине пропеллер, после чего она получает возможность на пару мгновений оторваться от земли. И такие вот задания надо выполнять в обязательно порядке, иначе новые трассы, а заодно и машины, не дадут.

Честно говоря, поначалу у меня создалось впечатление, что у разработчиков есть знакомые на дружественном острове Ямайка, которые поставляют им, скажем так, источник вдохновения. Но когда я увидел в Buzzing Cars толпы розовых роботов и прочих желтых колобков, мой взор устремился на не менее дружественную Колумбию. Помнится, зарубежные обозреватели не раз называли "СамоГонки" LSD Runners, интересно, как же они окрестят творение Epsitec?

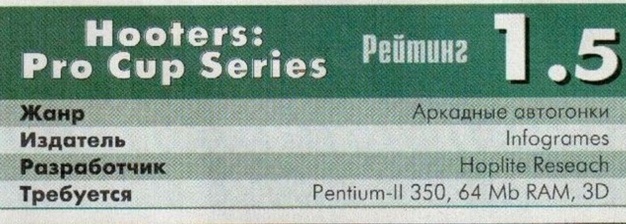


По-моему, у чилийцев случился неплохой трип, ибо играть в их детище можно, но с большим трудом, либо без напряга, но в соответствующем состоянии.

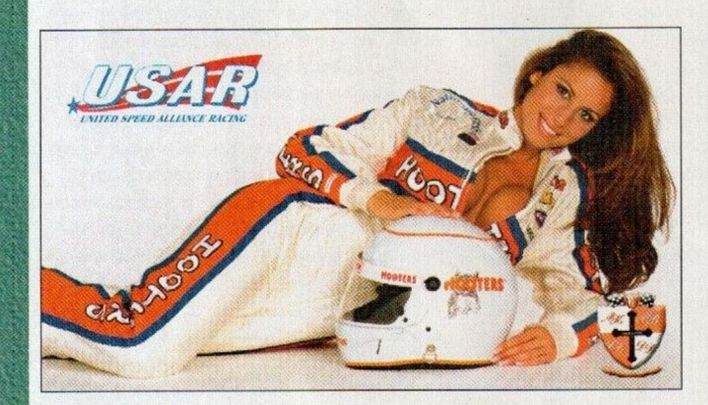
P.S. А еще в Buzzing Cars выдаваемые машинки можно перекрашивать по собственному желанию. Разумеется, я сразу же покрасил свой драндулет в розовый цвет.

Вождь Быстрая Нога

Hooters: Pro Cup Series

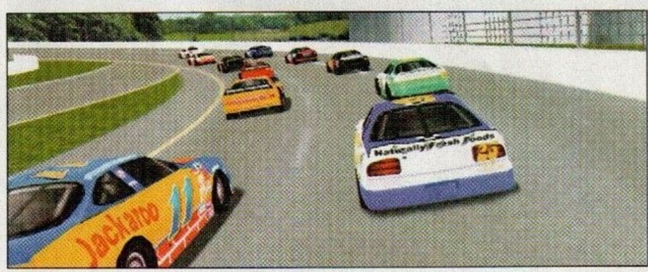


Рейтинг	1.5
Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Infogrames
Разработчик	Hoplite Reseach
Требуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM, 3D



Hoplite Reseach совместно с сетью "буферизированных" закусочных Hooters продолжают пугать поклонников автосимуляторов своими жутковатыми творениями. На этот раз разработчики предлагают нам отведать нечто, издали напоминающее соревнования американской гоночной серии USAR (аналог NASCAR)...

Знаете, в предыдущее творение компании Hooters: Road Trip можно было играть, местами даже с небольшим удовольствием, да и видеоролики с девушками в бикини периодически показывали. Что же касается нового творения Hoplite Reseach, которое, к слову, издает компания Infogrames, то это, что называется, "полный финиш". По идее, каждая новая игра, созданная на базе движка предыдущего проекта, должна быть хоть немного красивее. В случае с играми от Hoplite Reseach, эта аксиома превращается в недоказуемую теорему, поскольку единственным приятным отличием Hooters: Pro Cup Series от предшественника является появление вида от первого лица (в кабине, кстати, отсутствует руль). Все остальное получилось намного хуже, чем это было в Hooters: Road Trip. Такое впечатление, что игра делалась по стандартам середины девяностых годов прошлого века, с тем лишь отличием, что была добавлена поддержка 3D-акселераторов (есть даже поддержка видеокарт от давно усопшего 3Dfx).



Но главная проблема сего продукта в том, что геймплей Hooters: Pro Cup Series полностью соответствует его внешнему виду. Судя по списку, трасс в игре много, на самом же деле они все похожи друг на друга, как две капли воды, а отличия сводятся к одной-двум текстурам. Физика, которая была единственным удовлетворительным местом в Hooters: Road Trip, в новой игре просто ужасна. Мало того, что управление откровенно аркадное (даже если вы ставите режим "simulation"), так еще и мотор, судя по звукам, раскручивается до максимальных оборотов секунды за полторы в движении. Не менее оригинален взгляд разработчиков на такой аспект геймплея, как уровень сложности, он определяется не изменением уровня мастерства виртуальных пилотов, а их количеством на трассе. После всего вышесказанного наличие в игре виртуального гаража вызывает лишь нездоровый смех.

Вердикт однозначен: тихий ужас. Даже ValuSoft не позволяет себе подобного, Hooters: Pro Cup Series, безусловно, является одной из худших игр в своем жанре.

Gianluca Vialli`s European Manager

Недосягаемая высота

Издатель	Midas Interactive www.midasinteractive.co.uk
Разработчик	Wayward Design www.waywardxs.com
Жанр	Футбольный менеджер
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 266, 64 Mb RAM
Сайт игры	www.gianlucavialli.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2059.html
Смотри на диске	скриншоты

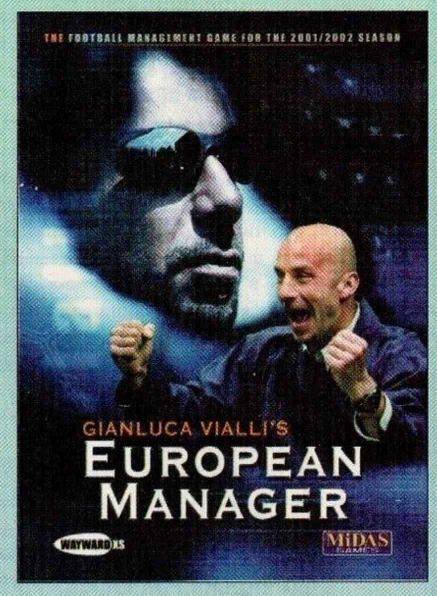
Игровой интерес	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■□□□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Дизайн	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■□□□

Рейтинг 7.2

Время освоения: до 3 часов
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Владимир Чаплыгин

It's only a game, but it's life and death to me
Джанлука Виалли



Помните знаменитую фразу капитана Врунгеля "как вы яхту назовете, так она и поплывет"? Похоже, данное правило действует и в мире компьютерных игр. Джанлука Виалли никогда не считался суперзвездой мирового масштаба, однако записывать бывшего итальянского форварда, а ныне тренера, в разряд крепких середнячков нельзя. Так же дела обстоят и с одноименным футбольным менеджером от компании Wayward Design, в котором все составляющие успеха пусть и выполнены на приличном уровне, но, как ни крути, последний Championship Manager так и остался для разработчиков недосягаемой высотой.



Краткая матчасть после прошедшего поединка

Между прочим...

- В GVEM содержится неплохая статистика по игрокам пяти ведущих европейских чемпионатов (Англия, Испания, Италия, Германия и Франция), однако ее нельзя ставить в никакое сравнение с богатой географией CM 2001/2002.
- Во время матча над полем появляются два термографических дисплея с анализом расстановки игроков вашей команды, а еще можно взбодрить игроков (надо кликнуть либо на молнию, либо на солнце).
- Все поединки довольно реалистичны. Место находится и нарушениям правил, и штрафным с пенальти, и неудачам во время создания искусственного офсайда.

Работа убежала в лес

В самом начале игры в период межсезонья вам предлагают возглавить одну из шести команд. В списке значатся два английских клуба из первой и второй лиги и ровно столько же итальянских из серии B, еще два являются представителями второго дивизиона испанского и французского чемпионата. Как всегда, руководство ставит перед вами самые высокие цели, но выделяет весьма скромную сумму денег.



Львиная доля будущего успеха куется в первые дни вашей виртуальной трудовой деятельности. Лично я советую сразу нанять на все свободные тренерские позиции самых дорогостоящих специалистов. После этого следует аккуратно дозировать игрокам общую физподготовку в межсезонье, а некоторым потенциальным лидерам команды назначить дополнительные индивидуальные тренировки, при помощи которых можно подтянуть пару-тройку основополагающих параметров: защитники научатся применять зонную опеку и умело создавать искусственный офсайд, а нападающие попотеют над скоростью и точностью ударов. Не теряя времени, обязательно скупите с десяток молодых дарований в возрасте от 16 до 20 лет, после чего немедленно влейте "маляво к" в общую группу к "старикам".

Деньги и кадры решают все

Несложно догадаться, что обильные денежные вложения требуют мощной финансовой базы. Как уже упоминалось ранее, ее у вас нет или почти нет. Приобретение молодых игроков и высококвалифицированных специалистов обойдется команде огромными минусами в текущем балансе. Придется пересаживаться из кресла главного тренера в кресло генерального менеджера. Проблема с нехваткой наличности в кассе решается путем двукратного снижения цен на билеты, в результате чего стадион на первом домашнем матче забьется под завязку. Разумеется, при такой бешеной поддержке ваша команда накидает в калитку соперника двачтри безответных мяча.

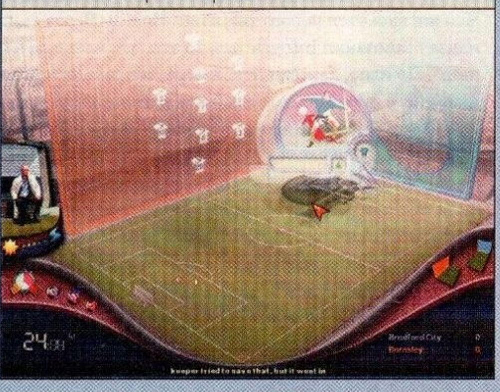
Следующий матч - кубок страны. В случае победы, переполненные трибуны даже при повышении цен (плюсовой баланс) в течение всего сезона вам гарантированы, только вот сражаться придется с одним из лучших клубов страны, поэтому результат больше всего будет зависеть от выбранной тактики и стратегии.

На кубковую игру, как на последний бой

Победить почти вдвое превосходящую по всем показателям команду противника почти нереально, но в GVEM всегда срабатывает правило "удивить, значит победить". Благодаря свободе в выборе расстановки игроков на поле и возможности корректировать тактику во время матча удается построить абсолютно любые схемы. Как вам идея с двумя правофланговыми нападающими и с тремя полузащитниками-снабженцами, расположившимися за их спинами? Экспериментируйте и рискуйте, господа, победа любит отчаянных тренеров!

Как ни странно, при такой тактике, вкупе со сбалансированным подбором игроков, вполне реально за один сезон занять первое место в чемпионате и добраться до полуфинала или финала кубка страны. А к тому времени заматереет молодежь, найдутся деньги для покупки звезд на "проблемные" позиции... В общем, еврокубки ждут вас.

Хотите классный гол? Он есть у меня. Обратите внимание на траекторию полета мяча



R/C Helicopter: Indoor Flight Simulation

Юрий Пашолок

Симулятор для жадных детей

Издатель	Summitsoft Games http://www.summitsoft.net
Разработчик	Aqua System http://www.aquasystem.co.jp
Жанр	Авиасимулятор
Требуется	Pentium-II 266, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 350, 128 Mb RAM, 3D, джойстик
Сайт игры	http://www.aquasystem.co.jp/www/p_cop/p_cop.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/shots/game2684.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.9

Время освоения: от 10 до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: рекомендуется

Как известно, в Японии живут японцы, а также жадные японские дети. Япония – страна богатая, так что японские родители покупают жадным японским детям всевозможные дорогие игрушки, в том числе и радиоуправляемые модели самолетов и вертолетов. Жадная японская промышленность выпускает радиоуправляемые агрегаты в массовом порядке, но на всех все равно не хватает (говорю же, жадные).

На счастье, в Японии есть такая жадная фирма, как Aqua System. Не так давно она выпустила неплохой аркадный авиасимулятор Xtreme Air Racing, но на этом разработчики, разумеется, решили не останавливаться. На этот раз они предложили симулятор радиоуправляемых авиамоделей, и получилось очень и очень неплохо.

Новый взгляд на старую идею

Для начала необходимо вспомнить все вышедшие за последние полтора года игры с "участием" авиамоделей – начиная с потрясающего Airfix Dogfighter и заканчивая позорным Hot Wheels Jets. Вспомнили? А теперь постарайтесь собрать воедино детали, характерные для этих игр. В результате получится нечто, обладающее откровенно аркадной моделью и по мере сил старающееся привлечь к себе внимание ярким внешним видом. Так вот, в этой среде появилась белая ворона, и зовут ее R/C Helicopter.

Японцы известны своей любовью к заимствованию чужих идей и последующему созданию на этой базе чего-то нового, что в дальнейшем является для всех остальных ориентиром. Вот и с R/C Helicopter точно такая же ситуация: взяв за основу Airfix Dogfighter, жадные японские разработчики выдали нагора самый настоящий симулятор. Летная модель такова, что нормальная игра в произведение Aqua System возможна лишь с использованием джойстика, лучше всего с отдельным RUD'ом (ручкой газа). В игре смоделировано одиннадцать вертолетов, включая модификации. Каждая из моделей серьезно отличается друг от друга поведением. Единственным аркадным элементом тут являются ракеты, которые можно пускать из Apache и OH-1. Помимо этого, проект может похвастаться очень неплохой графикой, причем вертолеты воспринимаются именно как радиоуправляемые модели.



Новый "Туалетный Утенок", теперь с НУРСами!



Интересно, а что скажет папа?

Так же серьезно проработаны и повреждения: малейшее касание винтом любой поверхности приводит к отрыву лопастей, после чего машина падает, кувыркаясь и беспомощно вращая "осиротевшим" ротором. Контакт не всегда заканчивается фатально, можно потерять лишь лопасти хвостового винта, но тогда о поворотах вокруг своей оси можно забыть, кроме того, вертолет начинает серьезно крутить.

Один дома

Режимов игры в R/C Helicopter всего два: показательные выступления и "свободный полет" по дому. На самом деле, этого количества хватает за глаза: скажем, выполнили вы всю программу первого режима на "хорошо", Apache открыли, а в "домашней" части его нет. Почему? А всего лишь потому, что не слетали на "очень хорошо". Надо сразу заметить, что задания в показательных выступлениях такие, что заработать оценку "отлично" очень трудно, это дело как минимум нескольких часов.



У жадных японских детей дома стоит Dreamcast

Что же касается второго, "домашнего" режима, то это отдельная история. Здесь вам надо летать по квартире и собирать висящие то тут, то там звезды. С виду задание довольно простое, однако на него вы потратите еще больше времени, чем на первый режим. Чтобы собрать все звезды, необходимо научиться с ювелирной точностью маневрировать в узком пространстве помещений, уметь сажать вертолет в раковины, одним словом, полностью его контролировать. Помимо этого, потребуется умение заниматься "пиксельхантингом", ибо большая часть звезд спрятана в ящиках столов, кондиционерах и прочих деталях интерьера.



Вот так, немного неожиданно, практически из ничего японские разработчики из Aqua System поставили новый стандарт. Интересно, чем на это ответят конкуренты?

Между прочим

- Жадная Aqua System предлагает покупателям в дополнение к игре специальный джойстик. Джойстик этот непростой: по своему устройству он копирует пульт управления радиоуправляемой модели. Как говорится, no comments.
- R/C Helicopter является первой игрой, где можно полетать на новейшем японском боевом вертолете OH-1. Сами японцы скромно называют его патрульным.

Next Generation Tennis – Rolland Garros 2002

Л. Тютелев

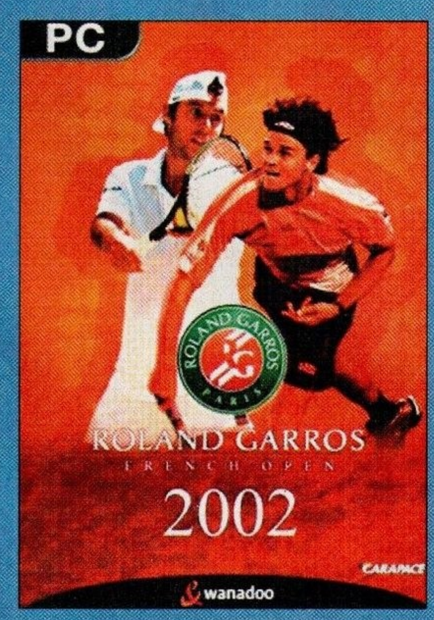
Клон здесь больше не живет!

Издатель	Wanadoo http://www.wanadoo-edition.com
Разработчик	Carapace http://www.carapace.fr
Жанр	Симулятор тенниса
Требуется	Pentium-II 266, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 533, 128 Mb RAM, 3D
Сайт игры	http://www.ngt-game.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2316.html
Смотри на диске	скриншоты, обои

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.8

Время освоения: до 1 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Компанию Carapace все хорошо знают. Контора сделала себе имя благодаря упорному созданию серии игр под названием Rolland Garros. Однако если первые теннисные проекты французов еще как-то "катили", то последующее самоклонирование с незначительными улучшениями старых, поднадоевших возможностей навевало безрадостные мысли о скорой кончине как серии в целом, так и компании в частности, как разработчика спортивных игрушек.

Но все обернулось несколько иначе, и новое творение старой фирмы уже нельзя отнести к разряду непривлекательных "мыльных опер".

Все серьезно

О серьезных намерениях проекта говорит хотя бы солидно исполненный интерфейс, на заднем плане которого демонстрируются настоящие кадры большого тенниса с участием реальных спортсменов. Все это выглядит очень мило и оригинально. Список возможностей также греет душу. Есть несколько типов соревнований, венчает которые, конечно же, карьера. Но выбор спортсменов немного омрачает оптимистичное настроение: ключевые люди в игре – Густаво Куэртэн и наша соотечественница Елена Дементьева, которые, при всем моем уважении к их спортивным заслугам, звездами первой величины пока не являются. Однако за эту промашку игра в скором времени реабилитируется, ибо основные изменения коснулись тут, в первую очередь, игрового процесса и внешнего оформления.

Рвемся в элиту?

От былой демократичности серии Rolland Garros в плане системных требований не осталось и следа. Авторы игры тщательно поработали над графической основой произведения, и теперь, для того чтобы получить на своем мониторе полноценное изображение, необходимо иметь рядышком неслабый системный блок. Однако в играх часто бывает так, что завышенные системные требования не оправдываются во время изучения визуальных прелестей проекта. Эта история к New Tennis Generation отношения не имеет. Трибуны прорисованы четко, мальчики-мячики выглядят естественно, судья – на "пятерку". Очень реалистично смотрятся тени, отбрасываемые игроками, грамотно наложено освещение. Все текстуры тщательно состыкованы, и картинка выглядит так же натурально, как, к примеру, любая трехмерная заставка. Но главное, это, конечно, модели игроков. Многополигональные, с качественными текстурами высокого разрешения, они могут поспорить в некоторых аспектах даже с тем, что мы привыкли видеть в продукции EA Sports. Спортсмены плавно и правдоподобно двигаются, никаких нелогичных подергиваний и резких, неестественных телодвижений с их стороны замечено не было. О качестве графики говорит еще и тот факт, что авторы не стесняются приближать камеру во время повторов, демонстрируя отличную мимику теннисистов.

Продвижения

Существенно улучшилось качество геймплея. Игровой процесс стал гораздо разнообразнее. Но не думайте, что здесь вполне уместно будет проводить параллели с приставочным портом Virtua Tennis, который получил в свое время высокий рейтинг в нашем журнале. Здесь динамика иного толка. Скорость игры несколько ниже, да и сам спортсмен не столь резок и пластичен. Однако сходство с реальностью повыше. Играть, в отличие от Rolland Garros, стало сложнее. И этому в немалой степени способствует неплохая интеллектуальная подготовка противника, который имеет свою манеру игры и нередко применяет нестандартные ходы. Одним словом, действует не шаблонно, а с выдумкой. Мне, например, было очень обидно и приятно одновременно, когда мои подачи грамотно принимались навылет, когда меня ловили на противоходе или же мастерски пускали за спину свечу при авантюрном выходе к сетке. Своя тактика необходима также для парных поединков и для матчей в миксте. Все, как в жизни.

В общем, отрадно, что разработчики смогли пересмотреть свою позицию на создание игрушек и перейти от примитивного аддон-мейкерства к выпуску действительно новых и достойных проектов. И если в дальнейшем развиваться они будут такими же темпами, то товарищам из SEGA придется срочно предлагать владельцам ПК продолжение Virtua Tennis.

Паузы в игре щедро анимированы. Игрок может в сердцах бросить ракетку наземь, а может что-то озабоченно бормотать себе под нос

Между прочим...

В игре мало реальных теннисистов, и все они не относятся к числу ярких звезд. Авторы, тем не менее, сделали для каждого собственную нарезку видео-фрагментов.

В режиме карьеры вы не сможете сыграть за реального спортсмена – придется создавать своего.

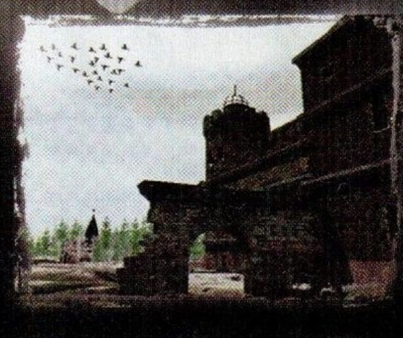
Несмотря на очевидные улучшения, в управлении игроками все еще существуют баги. Например, теннисист не может два раза подряд без промежутка нанести удар, или же не сразу реагирует на "смену курса" во время движения, продолжая исполнять тот или иной прием. К этому, впрочем, несложно привыкнуть. Но на динамике сказывается не лучшим образом.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

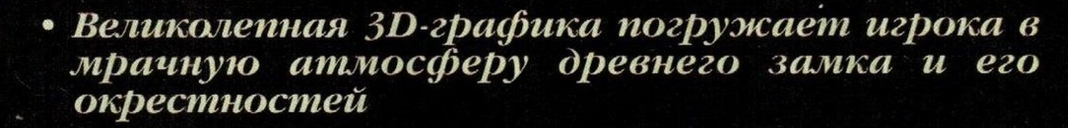
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ЛОХ-НЕСС

РУССКАЯ ВЕРСИЯ



- *Захватывающая детективная приключенческая игра с элементами мистики*
- *Неожиданные повороты сюжета держат вас в напряжении до самого конца игры*
- *Великолепная 3D-графика погружает игрока в мрачную атмосферу древнего замка и его окрестностей*



- *Тщательно подобранное звуковое оформление заставляет вас поверить в реальность происходящего; каждая скрипучая дверь в игре звучит по-разному*



- *Множество сюжетных головоломок в духе незабвенной приключенческой игры Myst*

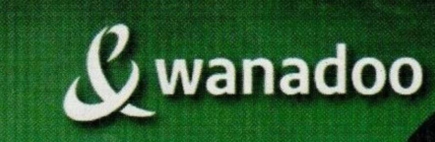


- *Полный перевод на русский язык, профессиональный звук*



www.nival.com
games.1c.ru





NIVAL INTERACTIVE

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

V8 Challenge

Л. Тютелев

Тревожный сигнал



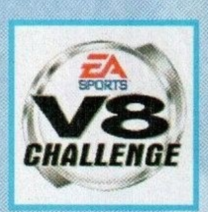
Издатель	EA Sports http://www.easports.com
Разработчик	DICE http://www.dice.se
Жанр	Автосимулятор
Требуется	Pentium-II 266, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 500, 128 Mb RAM, 3D
Сайт игры	http://www.v8challenge.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2492.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.8

Время освоения: до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Шведскую компанию DICE (в девичестве – Digital Illusions) мы все безмерно уважаем и без памяти любим. И есть за что. Или было? Нет, все-таки пока еще есть. Ну, очень правильные это разработчики, и ничегошеньки тут не попишешь. Всю жизнь, с самого первого проекта (Motorhead фарева рулит!) парни совершали только положительные поступки – они творили автомобильные произведения, в которые было очень интересно играть, и каждое из которых легко могло доставить человеку понимающему хороший драйверский оттяг…



Но время шло, и в один прекрасный момент случилось так, что шведы оказались в поле зрения канадцев. Но это был не хоккей, это был бизнес, в результате которого DICE получили мощного издателя, а EA Sports новый источник по штампованию автомобильных симуляторов. Вслед за F1 канадцы заимели возможность продавать (ключевое, кстати, слово) качественные кольцевые имитаторы. Взаимовыгодное сотрудничество вылилось в несколько странный проект, посвященный австралийским кольцевым гонкам. И все бы хорошо, да только чует мое сердце, что не к добру это, не к добру…



Первым быть всегда приятно…

Унификация настоящая

В мире реальных автомобилей давно действует понятие унификации. Смысл сего слова в данном контексте сводится к тому, что на одной платформе создается несколько разных автомобилей. Например, такие машинки, как VW Golf, Scoda Octavia, Seat Leon, Audi A3 – фактически братья и сестры из одной утробы. Но это массовые модели. И это нормально. А вот такой факт, что новая модель Jaguar – X-Type, марки престижной, культовой и никогда не считавшейся массовой, позаимствована очень много у Ford Mondeo, уже очень сильно напрягает клиентов компании. Им не нравится, что между Jaguar и Ford теперь можно проводить параллели. Так стираются границы между поделенными уже, казалось, на века нишами, и в свет выходят эдакие "обмылки", единственной целью которых является вовсе не поддержание имиджа марки, а хороший уровень продаж.

Как все это можно проецировать на компьютерные игры? Да очень легко. Достаточно взглянуть на тех же EA Sports, которые в свое время выпустили одну и ту же футбольную игру для двух разных рынков, просто поменяв статистическую часть и название. И то же самое они творят сегодня, предлагая игрокам якобы симулятор австралийского кольцевого первенства. А на самом деле что это? Это унификация! Платформа позаимствована у хита давно минувших дней – игры STCC 2, которая в свою очередь затрагивала тематику шведских шоссейно-кольцевых гонок.

Игрушечная унификация

Принцип такой – максимальная отдача при минимальных затратах. Говорю же, это не хоккей, это бизнес. Вот и пришлось товарищам из DICE собственноручно опорочить созданное долгим и кропотливым трудом в течение нескольких лет славное имя. Ибо они выдали (под трепетным попечительством EA Sports!) самый настоящий клон. Причем, клон в плохом понимании этого слова. Это не клон идеи, это натуральный, в полный рост – клон игры!

Уважаемые, я обескуражен! Перед нами родимая STCC 2. Только теперь действие перенеслось из Швеции в Австралию (пейзажи, однако ж, мало изменились), а вместо маленьких европейских седанов и хэтчбэков мы имеем честь управлять большими (как известный "глазастый" Mercedes E-klasse – таких же размеров) седанищами и пикапищами, снабженными мощными восьмицилиндровыми V-образными двигателями. От констатации фактов я никуда не денусь – физическая составляющая игры была соответствующим образом изменена. Но что толку! И визуально, и по ощущениям перед нами уже давно виденный и переигранный вдоль и поперек предок – STCC 2.

Австралийцам посвящается

Не думаю, что DICE пошли бы на такой шаг, не имея "за плечами" мудрых руководителей. Они, скорее всего, посидели бы годик-другой и подарили нам следующую эволюцию своего произведения. А не точную ее копию в иной "упаковке". Но что теперь расстраиваться, унификация ведь только началась – а дальше будет хуже. У нас и "Цивилизация" и "Кармагеддон" будут на одной платформе. Я, конечно же, преувеличиваю, но это, как мне кажется, тенденция. А, может быть, оно и к лучшему? Если у всех один движок, значит, когда-нибудь все жанры сольются воедино, и появится Новый Виртуальный Мир ака Идеальная игра?

Как бы то ни было, а итог по игре не вымолвить права не имею. Хорошая игра. Драйверская. И графику они улучшили. Но все равно, тем, кто видел в свое время STCC 2, интересно вряд ли будет.



Между прочим...

На этот раз посвящается тем, кто не играл в STCC 2. V8 Challenge – это добротный, но уже несколько old school автомобильный симулятор. Очень хорошее управление, адекватная физическая модель игры, отлаженная система настройки машины и неплохая модель повреждения при достойной графике – вот что такое V8 Challenge. Всем любителям быстрой, серьезной езды строго рекомендуется. Однако дни примененного движка все же сочтены, и больше у EA Sports/DICE такой фокус с клонированием не пройдет. Хотя бы потому, что в скором времени появится TOCA Race Driver – произведение совершенно иного качества и проработки. По сравнению даже с демкой TRD, V8 Challenge выглядит крайне архаично.


1С® ФИРМА «1С»
creat studio
МАШИНКИ
© ФИРМА «1С», © CREAT Studio

Geoff Crammond's Grand Prix 4 vs. F1 2002

Чья траектория идеальнее?

Л. Тютелев



Geoff Crammond's Grand Prix 4

Издатель	Infogrames http://www.infogrames.com
Разработчик	Microprose http://www.microprose.com
Жанр	Автосимулятор
Требуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 1333, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
Сайт игры	http://www.grandprixgames.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2340.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Реализм
Ценность для жанра

Рейтинг 8.6

Время освоения: несколько часов
Сложность: высокая
Знание английского: не обязательно

F1 2002

Издатель	EA Sports http://www.easports.com
Разработчик	EA Sports http://www.easports.com
Жанр	Автосимулятор
Требуется	Pentium-II 433, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 1333, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
Сайт игры	http://www.ea.com/easports/platforms/games/f12002/home.jsp
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2135.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Реализм
Ценность для жанра

Рейтинг 8.0

Время освоения: около 7 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не обязательно

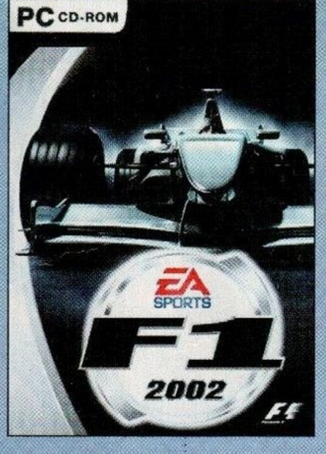
Grand Prix 4 против F1 2002. Безусловно, перед нами одно из самых интересных и непредсказуемых противостояний нынешнего года. Краммонд и компания против почти всемогущих EA Sports, которые, как кажется, при желании могут сделать любой игровой жанр своей вотчиной.

Весьма примечателен тот факт, что игры появились практически одновременно – ближе к концу июня сего года. Создается впечатление, что никто из разработчиков и думать не хотел о том, что произведение конкурентов, возможно, отобьет у их детища часть продаж. Обе стороны были уверены в своем превосходстве над соперником. Как в профессиональном боксе – каждый из участников матча (в данном случае, естественно, импровизированного) всячески дает понять оппоненту, что тот ничего не стоит. Что его просто не существует.

Как бы то ни было, а не устроить сравнительное тестирование двух лучших на сегодняшний день симуляторов первой Формулы мы просто не могли. Поэтому – встречайте, звучит гонг, и на ринг выкатываются противники...

МакЛарен за стеклом

F1 2002



Заставки впечатления не произвели, и не будем о них больше. Что касается интерфейса, то больше понравился тот, что создали господа из EA Sports: многолетний опыт компании по производству спортивных симуляторов – вещь незаменимая. Каждая кнопочка находится на своем месте, менюшки не перегружены, для продвинутых пользователей есть ряд соответствующих возможностей. Все чудно анимировано и красиво задизайнено. На этом фоне скромный интерфейс Grand Prix 4 несколько теряется. Однако игрок опытный, из тех, что не ведутся на современные изыски, проникнется серьезной атмосферой игры. Первое неудобство сменится привычкой – почувствуете себя словно рыба в воде.

Второй важный момент – списки команд. Все-таки, это та вещь, на которую сразу обращаешь внимание. Как ни прискорбно, но и тут произведение Microprose оказывается в роли догоняющего. Если у F1 2002 в наличии самый свежий перечень команд и пилотов (без единого пробела), то GP4 предлагает довольствоваться лишь прошлогодним раскладом. Но мы то знаем, что это – явление временное. Очень скоро GP4, усилиями многочисленной армии поклонников со всего земного шара, пополнится не только самыми современными ростерами, но и всей атрибутикой текущего сезона – вплоть до маленьких рекламных лейблов на болиде команды-аутсайдера. Так что преимущество "более свежего состава" на поверку оказалось мнимым.

Возможности богаты у обеих сторон. Стандартные заезды перечислять не будем: все начинается с практики и заканчивается полноценным сезоном. А вот об изюминках поговорить стоит. У EA Sports это, безусловно, сильный обучающий режим, которые перекочевал из предыдущих игр. Если вы не сильны в управлении болидом F1, то вам прямиком сюда. Выпад противника GP4 парирует более чем уверенно. В игре есть большой виртуальный справочник, который называется GPaedia. В этой гоночной энциклопедии содержится впечатляющий массив информации – по командам и пилотам, по нюансам настройки болида и так далее. Причем некоторые экраны анимированы. Оцифрованный ведущий, с чувством, толком и расстановкой, поведает вам много интересного.

Остальные функции призваны помочь игроку любого профессионального уровня настроить симулятор под себя. Тут и всевозможные опции реализма, многочисленные "помощи" в управлении болидом, несколько уровней сложности, режимы настройки игровых контроллеров и тому подобное. Каждый проект содержит всего этого в избытке. Здесь игрушки равны.

Джентльмены, заводите моторы!

Что ж, не будем терять времени и перейдем непосредственно к тестам. На трассу!

Оставляя самое сладкое на потом, первым делом беремся за F1 2002. Машинка стоит в боксах, и вот мы в нетерпении выезжаем на трек. Естественно, все вспомогательные опции отключаются. Какой смысл ездить на болиде, когда ком-



Двигаются механики неплохо, но оные из GP4 понравились больше



Grand Prix 4

К созданию болидов разнообразных команд разработчики подошли весьма ответственно. "Феррари" - не "Минарди", и в игре вы сумеете это отчетливо почувствовать.

Параллельно с компьютерной версией появился и вариант игры для игровой приставки Xbox. Тестировавшие ее журналисты остались довольны игрой, ни разу не обвинив ее в какой бы то ни было аркадности. Несмотря на то, что для разработчиков приоритетной версией была именно компьютерная.

Серия GP больше не работает в софтварном режиме. Не самая страшная новость.

Разработчикам оказывали помощь такие пилоты, как Йос Ферстаппен и Педро Де Ла Роса. Однако новый проект не тестировал ни один из гонщиков первой Формулы.

Самым сложным для моделирования в игре оказался трек в Монако. Причина проста – город, который требует детализации, а также очень "умная" конфигурация самой трассы.

В разработке проекта участвовало 25 человек.

Даже при работе над командой механиков разработчики решили отдать должное реализму. Механики в GP4 вполне могут ошибиться, что повлияет на дальнейший ход гонки.

пьютер за тебя подтормаживает, уберегает от резких заносов задней оси и вообще нагло подруливает? Никакого. Согласны? Болид резко набирает скорость, и, даже сидя за монитором, можно почувствовать, как тебя вдавливает в жесткое анатомическое кресло каждая новая волна ускорения после переключения передач. Под залихватскую песню мегафорсированного V10 мы устремляемся к первому виражу. И отмечаем вот что. Не понадобилось никакой настройки и тестирования рулевого колеса и педалей перед началом тестов. Никогда не забуду, как долго и кропотливо я играл разнообразными dead zone и speed sensitivity перед тем, как нашел-таки общий язык с баранкой в F1 2002. В новой игре такого нет. Все отлично работает "по умолчанию". Забегая вперед, скажу, что в GP4 ситуация чуть ли не более радужная – там так же не возникло никаких недоразумений с контроллером, который работал даже лучше, чем в F1 2002.

Но вернемся к нашим кроликам. Болид ведет себя очень нервно. Особенно это касается подачи топлива. В меньшей мере – руления. Если при выходе из виража вы совсем чуть-чуть пережмете педаль газа, то наказание последует незамедлительно – начнется быстрый спин, погасить который сумеет чутким выверенным движением руля и сбросом газа только очень опытный пилот. F1 2002 весьма требовательна к чувствительности ваших ног. Точнее, пяток. Как показалось лично мне – чувствительнее, нежели GP4. Также внимательным надо быть при переключениях передач. Все должно исполняться очень плавно, но вместе с тем максимально быстро. Как в настоящих гонках. Однако почувствовать болид мало, вы должны наизусть знать трассу, по которой едете. Где необходимо оттормаживаться, где – подтыкать более низкую передачу, где – проходить виражи "по рельсам", без торможения с утопленной в пол педалью газа, когда кажется, что вот-вот болид выскочит на гравий... однако машина безупречно следует траектории.

А теперь наступает очередь Grand Prix 4. Та же самая трасса, такая же погода, похожий болид (ну, разве что на год постарше)... Однако какая разница! И разница эта – в пользу произведения Microprose. В плане реализации поведения гоночного автомобиля GP4 проигрывает только по ощущению скорости. Странно, при схожем времени прохождения круга, впечатления от быстрой езды в F1 2002 гораздо ярче. Скорость в этой игре схожа с аркадными гонками. А вот в творении Краммонда дикой динамики не ощущается. И поначалу это мешает нормально ехать. Кажется, что все несколько замедленно, и этот вираж можно спокойно пройти без торможения. Ан нет! Болид тотчас же оказывается за пределами трека. Причем вылет в GP4 – вещь гораздо более строгая. Если в F1 2002 у вас есть хоть какой-то шанс поймать перешедший в скольжение задней осью болид, то GP4 вам такой возможности в гораздо большем количестве случаев не даст. Машина начнет неконтролируемое вращение вокруг собственной оси. Дань реализму.

А с другой стороны, управление в симуляторе от Microprose более интуитивно. Руль, как уже было сказано, не подвергавшийся никаким настройкам, позволяет вести машину так, словно именно под него

Оцените, насколько разнообразнее и интереснее стали задние планы!



Между прочим...

F1 2002

Игра обзавелась хорошей телеметрической утилитой. Разработчики даже называют ее самой мощной в истории виртуального автоспорта. Опция пригодится продвинутым игрокам, которые сумеют отследить динамическое изменение в любом параметре автомобиля, а также оценить целесообразность проведенных настроек.

Фактически игра основана на движке прошлогодней F1 2001, который был несколько видоизменен под требования нового сезона.

Интересно, что на одной и той же трассе обе игры предлагали разные идеальные траектории прохождения поворотов и прямых. Также существенно отличалась скорость в виражах. К примеру, в Сильверстоуне первая связка в F1 2002 проходится в режиме "газ в пол" (необходимо лишь с невероятной точностью отслеживать траекторию), а вот в GP4 этот же участок требует более трепетного к себе отношения.



Индианаполис. Публика пассивна, но трибуны полны

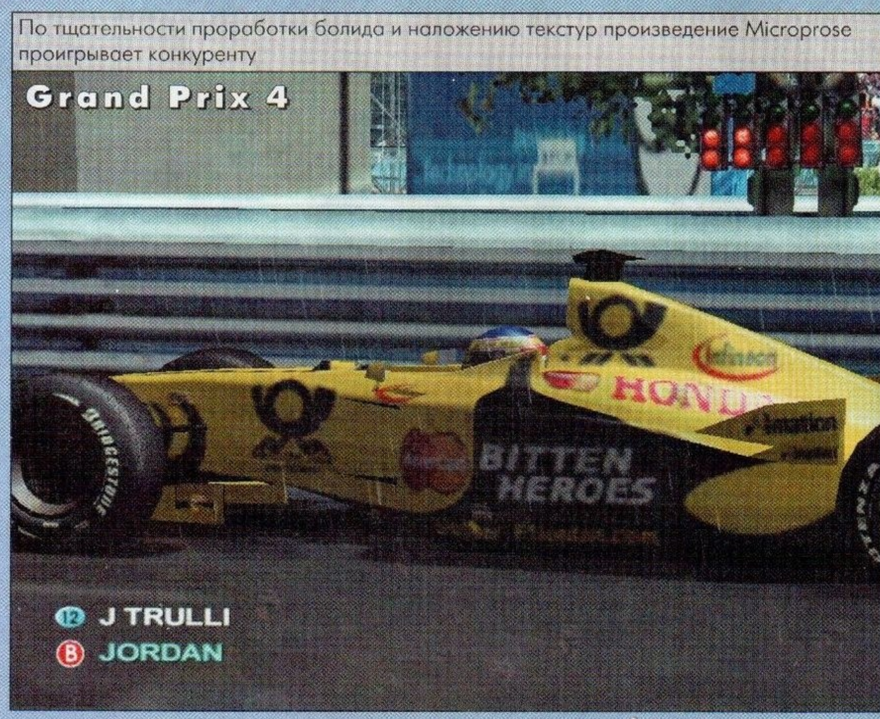
затачивалась вся физика. Кстати, разработчики, в интервью, опубликованном на одном из западных сайтов, посвященных игре, заострили внимание на том, что основной доработке подвергся именно режим управления машиной с баранки. Более точно теперь работают устройства, оснащенные force-feedback. И там, где в F1 2002 требовалось десять кругов на нахождение хоть какого-то взаимопонимания с машиной, в GP4 уходит гораздо меньше времени и сил. При этом не создается впечатление, что игра проще. Как ни парадоксально это звучит, но поведение машины в GP4 более реалистично. Простой пример. Покрытие трасс. В F1 2002 при достижении скоростей, близких к максимальным, машина продолжает бесшумно и гладко скользить по трассе, как будто каждый сантиметр полотна укладывался с помощью хитрой измерительной аппаратуры. А в GP4 ощущается, что автомобиль немного подрагивает, подпрыгивает на невидимых невооруженным глазом (и на средней скорости) кочках. Чувствуется, как подвеска отрабатывает все эти неровности, а возрастающая вместе со скоростью прижимная сила припечатывает болид к трассе. А ведь хороший симулятор (имитатор) – это не только грамотные расчеты движения машины. Это еще и умелая передача ощущений пилота. И продолжая тематику ощущений, можно вспомнить внедренную в GP4 настоящую камеру от первого лица – из забрала шлема. Такая функция уже встречалась в играх раньше. Однако лучшая реализация сего приема, однозначно, нашла свое место в GP4.

Красота против реалистичности

Как известно, произведения EA Sports всегда отличались первоклассным графическим оформлением. Будь то баскетбол или крикет – все строилось по принципу "красивого много не бывает". Не стала исключением и F1 2002, в которой нашлось место самым продвинутым графическим решениям. Несмотря на то, что первый взгляд на графику замирания сердца не вызвал, картинка показалась весьма и весьма привлекательной. Отличные текстуры, сочное освещение, проработанные модели болидов. Легче сказать, чего тут нет, нежели перечислять все графические прелести игрушки. А нет здесь, как ни странно, реализма... Изображение перегружено деталями, а через некоторое время избыточная яркость и цветастость текстур начинают тривиально мешать нормально ехать – все мельтешит в глазах...

А вот серия GP4 никогда не отличалась продвинутой графической составляющей. Краммонд и компания постоянно отставали от цивилизованного девелоперского человечества по части визуальной привлекательности их произведений. По большому счету, не стала исключением и четвертая часть игры. Достаточно сказать, что максимальное разрешенное число кадров в секунду вы по-прежнему должны собственноручно выставлять в опциях, и если загруженность ЦП превысит отметку в сто процентов, игра плавно перейдет в "пошаговый" режим. Но все же была и есть в серии Grand Prix какая-то визуальная изюминка. При определенной графической отсталости, игры смотрелись весьма симпатично. Эта самая изюминка – потрясающая работа художников. А GP4 сделала существенный шаг вперед в этом аспекте по сравнению с предыдущей частью, получив в свое распоряжение новый engine. Произведение теперь выглядит гораздо милее и, что самое главное, правдоподобнее своего супермодного конкурента. Треки словно сошли к нам из трансляций этапов Ф1. И если в статике еще можно при желании обнаружить ряд спорных графических решений, то при начале скоростного формулистического движения все вопросы отпадают сами собой. А как реализована в GP 4 дождевая гонка! Да EA Sports с их непонятной белесой стеной, имитирующей дождь, и жалким эффектом мокрого асфальта просто отдыхают! Зато

По тщательности проработки болида и наложению текстур произведение Microprose проигрывает конкуренту



в F1 2002 есть девушки, которые красуются перед болидами в начале гонки, а также комментатор. А в GP4 всего этого нет. И не страшно. Посмотреть на все эти прелести можно от силы пару-тройку раз. Потом они надоедают.

Можно сравнить реализацию трехмерных боксов. И там, и там снуют механики, выезжают-заезжают машины. Все это на любителя, лично мне кажется, что все эти "презентации" только затормаживают игровой процесс. В общем, больше понравилась GP4, и это даже несмотря на то, что механики появились в этой серии впервые.

Оба проекта используют трехмерное звучание. Это похвально. Но у кого вышло лучше? Сложный вопрос. Все тут решают личные предпочтения. Мне вот больше по душе пришелся звук F1 2002. Какой-то он более насыщенный. Но это вовсе не означает, что в GP4 хуже. Тут идет равное соперничество практически во всех параметрах.



Никаких претензий к проработке болидов и эффектным ракурсам на повторах!

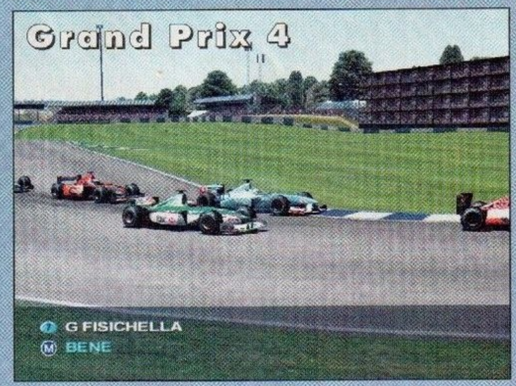
Джефф-победитель

Как следует из заявлений компании Microprose, Джефф Краммонд лично уделил самое пристальное внимание проблеме искусственного интеллекта в новом произведении. Вместе с коллегами, он постарался воплотить в своем творении разнообразные характеры виртуальных пилотов. Сделать Шумахера Шумахером, а Монтойю Монтойей. С присущими всем гонщикам индивидуальными особенностями. Признаюсь честно, заметить этих нюансов в ходе тестирования игры не удалось. Все-таки, на такого рода вещицы начинаешь обращать внимание, только посвящая проекту ну очень большое количество времени. Например, выступая в виртуальном чемпионате в роли профессионального игрока-гонщика. С позиций же обычного геймера, претензий к AI не возникло ни в GP4, ни в F1 2002. В обеих игрушках оппоненты смелы, быстры и расчетливы, естественно, в зависимости от уровня сложности.

Модель повреждений – вещь далеко не самая важная, ибо любая, даже самая незначительная поломка способна поставить жирный крест на вашем продвижении к победе, и любых контактов стоит избегать. Ну что тут такого можно сказать? Болид Ф1, сам по себе, вещь достаточно хрупкая, и это отчасти находит подтверждение в играх. Отваливаются колеса, и начинают весело скакать по округе, ломается подвеска, аэродинамические элементы болида... А в GP4, помимо этого, существует несколько рэндомных возможных поломок – чтобы еще сильнее приблизить игрушку к реальности. В общем, с повреждениями все нормально.

Вообще же (это плавно перемещаясь к завершению материала), сегодня вы имели честь познакомиться с произведениями для избранных. Для очень небольшого числа (в общем массиве, естественно) игроков, которым под силу будет освоить два этих мега-симулятора. Рассмотренные сегодня игры относятся к разряду тех, на полное освоение которых уходит не день, не два и даже не неделя. Это настоящие хардкорные имитаторы. Какой из них лучше – решать игроку. Если вам необходимы самые свежие списки команд, и нет возможности найти все это в интернете, то обратите внимание на F1 2002. Там, кстати, также есть очень неплохой обучающий режим. В избытке отличная графика, чудесный звук и потрясающая динамика. Ну, а если вы относитесь людям, которые знают толк в истинных симуляторах, то выбор по-прежнему однозначен – это Grand Prix 4, и никакая игра больше. Со временем, проект обрастет всем, чем только можно и нужно – игроки сделают все самостоятельно и бесплатно поделятся с вами. По фактору современности игра сравняется с F1 2002 и сразу же выйдет вперед. По одной простой причине. "Физически" она лучше. Равных Краммонду и Microprose все еще нет. И даже EA Sports ничего не могут с этим сделать.

Самые красивые дождевые гонки – в Grand Prix 4



Владимир Чаплыгин

Затаив дыхание

В недавно опубликованной статье, посвященной революционному проекту Ultimate Baseball Online (НИМ №58), ваш покорный слуга утверждал, что, в случае успеха амбициозных первооткрывателей жанра командных онлайновых спортивных баталий, на игровом рынке появятся фирмы-последователи, которые вместо чуждого среднестатистическому российскому геймеру бейсбола выберут более популярный в нашей стране вид спорта. Оказывается, я тогда был не прав. Создатели Ultimate Baseball Online не укладываются в запланированный график ведения разработок и все еще находятся на стадии детального тестирования отдельных элементов своего детища. Зато идея создания виртуального командного футбола не долго бесхозно витала в воздухе и была подхвачена компанией Staggan Ltd., которая после окончания выставки E3 анонсировала United Soccer.

Вспомнить все

Обо всех основных особенностях United Soccer вы сможете прочитать чуть ниже, а пока я предлагаю вам вспомнить первое заседание "Клуба любителей виртуального спорта" (НИМ №46), участники которого высказали свое авторитетное мнение о том, как должен выглядеть эталонный спортивный симулятор. Если не вдаваться в мелкие детали и суммировать все рациональные предложения, то идеальная игра обязана соответствовать примерно следующим требованиям. Во-первых, необходимо найти золотую середину между максимальным реализмом и увлекательным геймплеем. Во-вторых, покупателю такого продукта следует дать намного больше свободы в плане тренерского контроля, как это сделано в классических футбольных менеджерах. В-третьих, игроку стоит разрешить играть за конкретного футболиста, желательно с видом от первого лица, хотя сойдет и action-камера а-ля произведения EA Sports. В-четвертых, все нововведения в области геймплея должны быть доступны и во время интернет-баталий как клан на клан, так и один против одного. Помимо вышеперечисленных компонентов, у идеала будет радующая глаза сидящего перед экраном монитора человека, но и не тормозящая скорость онлайн-игры, современная графика.

На первый взгляд, данные требования пусты и завышены, но при желании вполне выполнимы. Насколько United Soccer соответствует эталону?

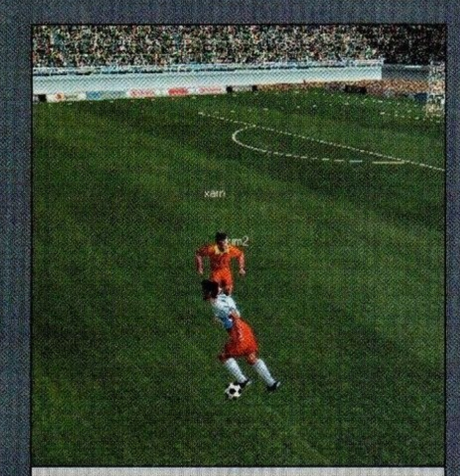
Страховка

В отличие от Ultimate Baseball Online, авторы United Soccer собираются создать не только огромный виртуальный онлайновый чемпионат, состоящий из нескольких дивизионов, примерно ста команд и более тысячи игроков, проживающих на территории разных государств, но и полноценный синглплеер. Таким образом, проект хоть как-то застрахован от коммерческого провала, как это было с Motor City Online и Majestic на европейском рынке.

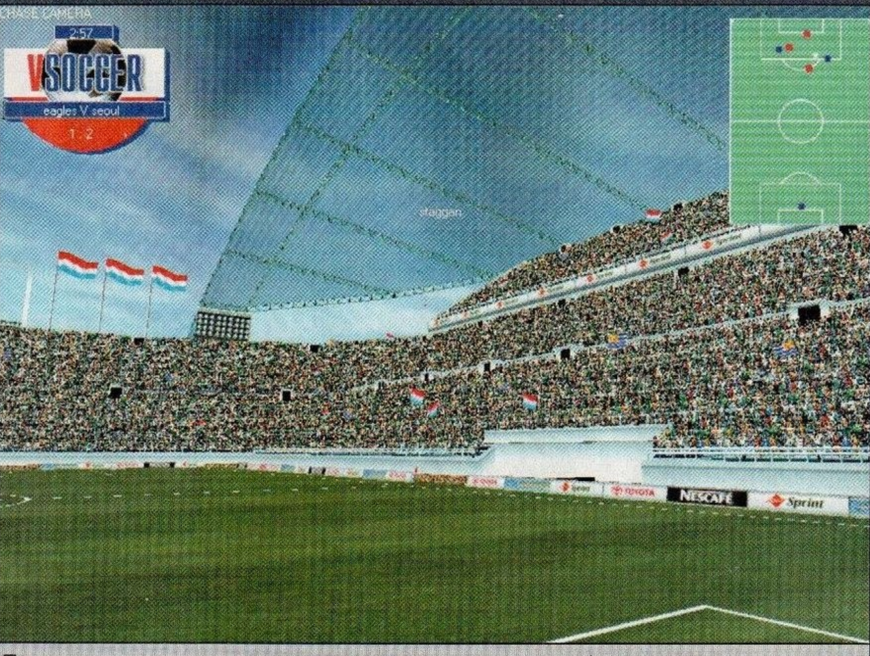
Одиночный режим вряд ли будет кардинально отличаться от своих аналогов из FIFA 2002 и UEFA Challenge. Здесь, при прочих равных условиях (захватывающий геймплей, реалистичные движения футболистов на поле, отзывчивое управление, удобный интерфейс и так далее), на первый план выходят графические технологии, а в данном компоненте соревноваться с программистами из EA Sports бесполезно. Судя по in game-скриншотам, героя этой статьи следует относить в разряд твердых хорошистов. Несколько классно расположенных операторских камер, качественная прорисовка трибун и погодных эффектов не всегда удачно сочетаются со средненькими моделями игроков и неважными текстурами газона.

Сетевые укротители "кожаной сферы"

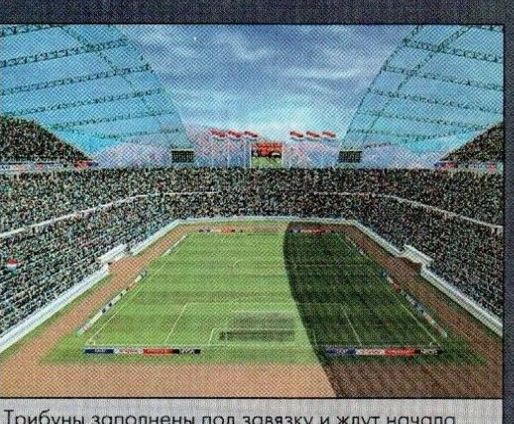
Другое дело – режим мультиплеера. Если бы не он, United Soccer подобало бы рассматривать как еще один футбольный симулятор, пытающийся отъесть очень маленькую часть пирога у канадских монополистов. Главным отличием от очередного представителя сериала FIFA должна стать возможность управлять не только всей командой, посредством свободного переключения камеры с одного игрока на другого, но и ее отдельным членом, причем остальные футболисты перейдут под контроль других геймеров.



Обратите внимание на рекламные щиты – на деньги этих спонсоров и создается United Soccer



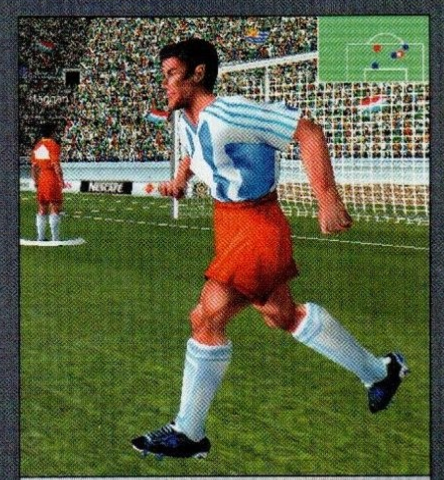
Перед вами скриншот из тестовой версии игры, куда разработчики еще не успели добавить футболистов-ботов



Трибуны заполнены под завязку и ждут начала матча



Кадр выполнен в лучших традициях повторов из FIFA 2002



Моделям футболистов не помешала бы еще пара сотен дополнительных полигонов

Предвижу град критических стрел со стороны поклонников продукции от EA Sports, мол, там нескольким пользователям тоже позволено с разных контроллеров управлять одной командой. Однако стоит заметить, что в той же FIFA 2002 во время такой игры, пока твой сосед по правой бровке организовывает стремительный фланговый проход с последующим точным навесом мяча в штрафную площадь соперника, вы можете свободно "вселиться" и в первого форварда, и во второго, и даже в защитника. В нашем же случае вы все время привязаны к конкретному футболисту на поле. Он - это вы, а вы - это он. Оставшиеся без вашего внимания укротители "кожаной сферы", если их не контролируют ваши соклановцы (в матче за каждую сторону должны выступать от 3 до 11 человек), автоматически становятся своеобразными ботами.

Подробности

Сайт должен стать основным сервером, где обладатели диска с игрой после прохождения регистрации смогут сколотить свою команду или же присоединиться к уже существующей. Игрок вправе самостоятельно практически с нуля нарисовать трехмерную модель футболиста, единственное ограничение фантазии - цвета родной команды и не занятый кем-то ранее номер на спине, так как за этими двумя компонентами админы станут вести строгий контроль. Дальше действует принцип "что не запрещено, то разрешено". Разработчики уже шутят, что, наверняка, добрая половина английских команд будет состоять из сплошных трехмерных двойников могильщика аргентинской сборной Дэвида Бекхэма. Кстати, не возбраняется организовывать не только копии знаменитых команд, но и придумывать собственные оригинальные названия с произвольными фамилиями/кличками на футболках. Так что нельзя исключать появление команды "Prof Teh Uchilishe number 5" Nsk City, Russian Federation с забивным форвардом Vodkojrun, наводящим ужас на вратарей остальных команд. Для корректировки совместных действий на поле запланирована опция чата, причем сообщения будут выводиться только на мониторы ваших соратников.

В зависимости от количества зарегистрированных команд администраторы сервера сформируют несколько лиг, разбитых по географическому принципу. То есть лучшие кланы смогут сразиться с заграничными коллегами лишь во время проведения международных клубных соревнований (эдакий аналог Лиги чемпионов), так же не исключается организация Чемпионатов мира между сборными различных стран. Но это пока что планы, ибо все зависит от количества проданных дисков. Руководство Staggan Ltd. не собирается взимать с геймеров ни цента абонентской платы, ибо все предполагаемые расходы на поддержание сайта заранее заложены в стоимость коробки с United Soccer.

Перспективы

Чтобы замахнуться на осуществление столь трудного начинания, необходимо иметь крепкие финансовые тылы и больщой опыт по созданию обычных симуляторов. Ни первого, ни второго у компании Staggan Ltd. нет. Поэтому United Soccer пока что позиционируется не как сугубо онлайновый продукт, а как обычная игра с многообещающим мультиплеером и необъявленной датой даже предполагаемого релиза. Однако разработчики не сидят сложа руки и вовсю занимаются поиском независимых инвесторов или более-менее богатого издателя, который бы не поскупился раскошелиться на организацию огромной онлайновой лиги. А что касается отсутствия опыта, то данный минус сводится на нет, если у разработчиков есть талант, помноженный на огромное желание придумать не простенькую поделку того или иного жанра, а что-то оригинальное и великое. Без такого "юношеского максимализма" и определенного процента удачи, молодым компаниям суждено затеряться в игровой индустрии среди себе подобных.



Удачно выбранный ракурс камеры демонстрирует очень хорошую прорисовку газона

Между прочим...

Сотрудники компании Staggan Ltd. стараются как можно чаще общаться с посетителями своего сайта. На стартовой странице написана примерно следующая фраза: "Если существуют какие-то фичи, которые на ваш взгляд отсутствуют в нашей игре, если следует изменить некоторые компоненты или что-то другое, то обязательно сообщайте нам об этом, ведь мы делаем игру именно для вас, геймеров. Мы хотим, чтобы наша игра стала самым крупным онлайновым спортивным проектом, и для достижения такого успеха мы нуждаемся в поддержке и обратной связи с вашей стороны". Интересно, указали ли им на неправильное местоположение ворот на стадионе?



Пока что движок игры находится не в самом лучшем состоянии, подтверждением этого тезиса служит разметка поля

Андрей Ламтюгов

Flight Simulator

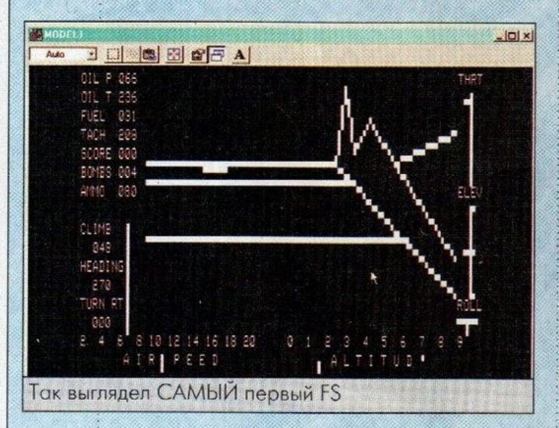
Краткая история

Меррил Мейгс, полоса 36

PC – это конечно, альфа и омега, онли энд форева и все такое, но эта история началась задолго до PC. То, о чем мы сейчас будем говорить, старше по возрасту, чем наша любимая машинка. Более того, машинка эта, если можно так сказать, рождалась на глазах у предмета нашего обсуждения.

Но – все по порядку.

Итак, на дворе 1976 год и молодой программист и летчик Брюс Артвик, работающий в компании "Хьюз Эйркрафт" доказывает принципиальную возможность создания программы, которая будет имитировать пилотирование самолета под восьмиразрядными процессорами. Такая программа была создана; Артвик опубликовал статьи о своих наработках в нескольких компьютерных журналах, после чего один из редакторов попросил его продать эту программу – некоторые читатели заинтересовались этим делом. Тут проблем не возникло; в 1978 году Артвик основал свою компанию под названием SubLOGIC – специально, чтобы было удобнее продавать эту программу.



Так выглядел САМЫЙ первый FS

Вот с этого все и началось.

1979 год стал годом рождения первой игры под названием Flight Simulator. Писалась она на ассемблере под компьютер Radio Shack. Приборной доски у этого симулятора еще не было. Но трехмерная графика присутствовала. То, что вы видите на картинке справа – это горы. Они ограждали всю местность, над которой можно было летать. Графический движок давал 3-6 кадров в секунду.

Через год игра вышла и для Apple II. Усовершенствования были налицо: четыре цвета вместо двух плюс приборная доска, хотя нормальных приборов на ней было немного.

Простенько, конечно. Но вот так и были заложены основы ВСЕХ авиасимуляторов. Даже если взять любой из последних авиасимов – хоть "Ил-2", хоть MSFS2002 – некоторые родственные черточки угадываются сразу. Все та же приборная доска (весьма условная, конечно, но все же), все тот же ландшафт. Качество, конечно, уже другое, скажем так.

Надо сказать, что вещь сразу получилась успешной. Народ тогда был неизбалованный, не то что сейчас. В наше время неоднократно приходится слышать о том, что "хорошо, но чувства полета-то нету!". Так вот, у тех, кто играл в первый FS, с чувством полета никаких проблем не было. Игра расходилась на ура.

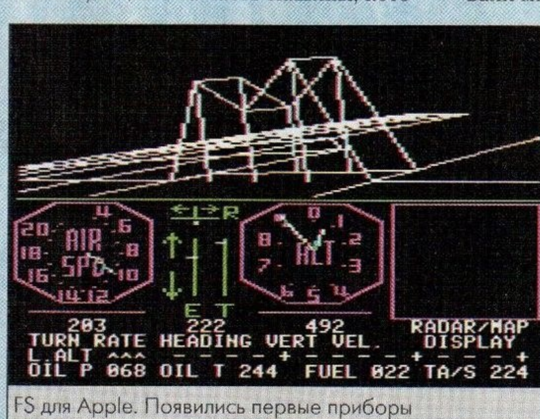
Но это было еще только начало. В 1981 году с Артвиком связались представители некой фирмы под названием Microsoft. Артвик потом говорил, что решил связаться с "Майкрософтом", потому что ему очень понравилась атмосфера, царящая в этой маленькой компании. Да, вот так.

Действие первое. Те же и...

Почти одновременно с Microsoft на связь с Артвиком вышли и представители IBM. И все по тому же вопросу.

Дело в том, что как раз тогда обе эти фирмы – каждая со своей стороны – работали над созданием нового компьютера; предполагалось, что он произведет революцию во всей отрасли. Тут-то им и понадобилась какая-нибудь хорошая игра – для того, чтобы наглядно демонстрировать графические возможности новой машины. Ну, сейчас тоже так делается, вы знаете.

Что ж, у SubLOGIC была уже почти готова новая версия FS. Портировать ее на новую машину, которая называлась IBM PC оказалось довольно сложно; именно та часть машины, которую должен был "раскручивать" FS оставляла желать лучшего. Тем не менее, проблемы были успешно преодолены. Именно так на свет и появился продукт под названием Microsoft Flight Simulator, версия 1.01. Игра поступила в продажу в ноябре 1982 года. Двадцать лет назад.



FS для Apple. Появились первые приборы

Работа, как уже и было сказано, оказалась не из простых. Более-менее правдоподобно моделировать пилотирование самолета, да еще и отрисовывать в реальном времени соответствующую картинку – задача нетривиальная, если приходится пользоваться услугами процессора с частотой 4.7 MHz. MSFS 1.01, будучи запущенным, мобилизовывал практически все ресурсы компьютера. Он делал это настолько качественно, что игра даже использовалась в качестве инструмента для тестирования PC-совместимости (в частности, фирмой Compaq).

Объектом моделирования в MSFS 1.01 была "Сессна-182RG". Вот тут появилась приборная доска с гораздо меньшим количеством условностей. Она уже сильно напоминала настоящую.

Полетать на "Сессне" можно было над четырьмя районами: Чикаго, Нью-Йорк/Бостон, Сиэтл и Лос-Анджелес.

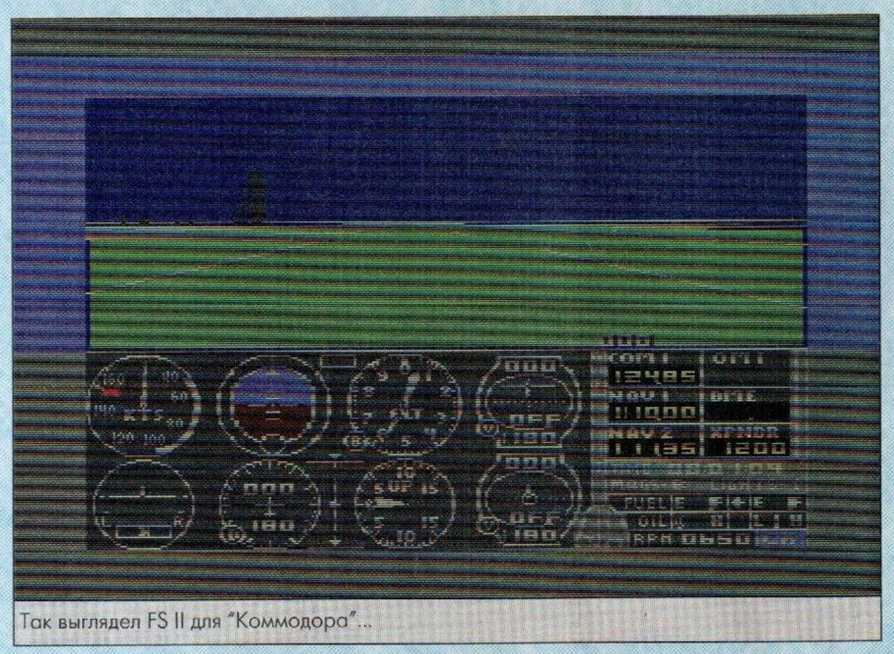
Через год вышла версия 1.05, в которой был ликвидирован ряд ошибок. А еще через год появился и MSFS 2.10. Но сейчас мы не будем говорить о нем подробно, а лучше вспомним его родного брата – FS II. Он стоит того, чтобы его вспомнить.

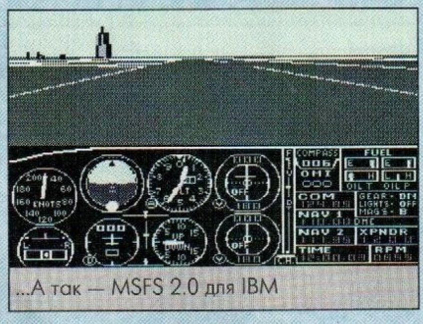
Второй фронт

В 1984 году IBM PC еще не стала доминирующей платформой. Конечно, тогда еще не существовало всяких там приставок, но зато жили и здравствовали многие другие семейства персональных компьютеров, некоторые из которых были заметно сильнее, чем IBM, особенно в том, что касается работы с графикой и звуком.

Короче говоря, в 1984 году SubLOGIC выпустила игру под названием FS II – для платформ Commodore 64 и Atari 800. Лично я впервые увидел наш любимый аэропорт Меррил Мейгс именно на экране C64.

Для машин такого класса игра получилась очень серьезной, несмотря на все ограниче-


Так выглядел FS II для "Коммодора"...


...А так — MSFS 2.0 для IBM

ния, которые накладывались весьма несовершенной техникой. В FS II моделировался самолет Piper Archer, который летал в весьма продвинутом окружении. Там уже действовали такие понятия, как времена года (что влияло на забортную температуру), облачность в несколько слоев (как это выглядело – не спрашивайте), ветер и турбулентность. Там уже можно было регулировать карбюратор и включать его подогрев. Ну и наконец, FS II обладал весьма продвинутой системой радионавигации. Интересно, что частоты некоторых маяков не изменились даже в MSFS98.

Технологии на месте не стояли; персональные компьютеры непрерывно развивались. А вместе с ними шел вперед и Flight Simulator. В общей сложности в период с 1984 по 1988 год вышло не меньше 14 различных версий FS II. Наиболее эпохальным считается релиз 1986 года: FS II для Commodore Amiga, Macintosh и Atari ST. Нововведений там было много – и 16 цветов разом, и поддержка многооконного режима, и первый бизнес-джет, и 120 аэропортов, и даже режим multiplayer (да, уже тогда).

Пользуясь случаем, мы скажем несколько слов и о первой побочной ветви – она выросла как раз тогда. Речь идет о военном авиасимуляторе Jet. Вообще говоря, авторам MSFS военная тема чуждой никогда не была. Каждая версия FS включала в себя боевой режим – специальную, весьма условную карту с несколькими наземными объектами, которые можно было бомбить и с вражескими самолетами, которые, соответственно, надо было сбивать. Дело происходило как бы в Первую мировую войну. Но Jet – это совсем другая история. В нем моделировались сразу два самолета – F-16 и F/A-18. Летная модель была заметно проще, чем в FS. В принципе, ничем особенным эта вещь не блистала, если не считать того факта, что по всей видимости, это был ПЕРВЫЙ "сверхзвуковой" военный авиасим.

Долго ли, коротко ли, но дело дошло до 1988 года и третьей версии, релиз которой намечался исключительно на PC.

Вот тут и начались всякие неприятности.

Разброд и шатание

В 1988 году произошло сразу несколько важных событий.

Во-первых, Брюс Артвик покинул SubLOGIC и организовал новую фирму под названием Bruce Artwick Organisation. Он также не забыл и прихватить с собой соответствующие копирайты. Теперь каждый любитель MSFS знает короткую аббревиатуру BAO. Надо сказать, что эта фирма известна не только среди этих любителей. BAO создавала программные продукты для Federal Aviation Administration (FAA); в ее послужном списке также создание программного обеспечения тренажера для диспетчеров.

Во-вторых, вышла новая версия MSFS – третья. Во многом это было повторением того, что уже вышло на "Амиге" и других машинах. Специалисты не считают FS 3.0 новым поколением в истории MSFS, по их мнению, новое поколение наступило, когда состоялся тот самый амиговский релиз.

В-третьих... Брюс Артвик ушел, но SubLOGIC осталась – и с этого момента для нее начались тяжелые времена. В том же году компания попыталась отсудить у Microsoft права на программные коды всех версий MSFS, включая четвертую, которая была уже почти готова. Судиться с "Майкрософтом" – флаг в руки... Ничего хорошего из этого не получилось.

Специалистам SubLOGIC пришлось все начинать с нуля. Через шесть лет, в 1994 году, ценой диких усилий они сумели создать и издать симулятор Flight Light. Это тоже был гражданский авиасим. И надо сказать, очень неплохой – но сейчас о нем почти никто не вспоминает.

Дальнейшая судьба SubLOGIC была печальной. Через год ее купила Sierra. В 1995 году вышел Flight Light Plus, изданный уже "Сьеррой". А еще через три года вышел последний продукт, разработанный SubLOGIC – гражданский авиасим Pro Pilot.

Лично на меня Pro Pilot произвел тягостное впечатление. С технической точки зрения он выглядел устаревшим еще до релиза и был до предела насыщен глюками. Через некоторое время после этого вышел Pro Pilot'99, в котором самые вопиющие ошибки были устранены, а заодно и была добавлена поддержка 3D-ускорителей. На этом история SubLOGIC, по всей видимости, заканчивается. По крайней мере, больше о них особо ничего не было слышно, хотя прошло уже несколько лет...

Следующий шаг

Наконец, все бури отгремели и в 1989 году выходит новая версия Flight Simulator – MSFS 4.0. Первая понастоящему "открытая" версия. Конечно, и к предыдущим продуктам этой серии выпускались всевозможные аддоны и прочее – в конце концов, еще в амиговской версии можно было нарезать круги вокруг Эйфелевой башни. Но именно версия 4.0 дала "зеленый свет" народному творчеству. Впрочем, чтобы быть совсем точным, это произошло не в 1989, а в 1990 году, когда фирма BAO создала пакет под названием A&SD (Aircraft & Scenery Designer).

Именно тогда для MSFS были впервые созданы "Боинг-747" и "Конкорд". Именно благодаря появлению открытой архитектуры.

Наконец, в 1992 году появляется первый симулятор диспетчера для MSFS.

В следующем, 1993 году, выходит MSFS 5.0. Открытая архитектура, усиленный графический движок (640x400x256). Чуть позже появляется версия 5.0a – в версии 5.0 нашлось слишком много багов, которые надо было исправлять. В 1995 году состоялся релиз версии 5.1 – это был первый


Третья версия MSFS. Усовершенствования налицо


MSFS 4.0 и все тот же аэропорт Меррил Мейгс...

MSFS, изданный на CD-ROM. Чуть позже BAO выпускает пакет BAO Flightshop. Редактор. С этого момента процесс создания новых самолетов усилиями поклонников приобретает ураганный характер.



MSFS98

Еще через год Артвик продает BAO "Майкрософту". Причина была проста. Создание игр стало настолько сложным и дорогостоящим занятием, что у маленьких фирм просто не было шансов сваять что-нибудь действительно серьезное. Решение было правильным; забегая вперед, стоит заметить, что команда, работавшая над MSFS2000, состояла из 130 человек. Тут действительно был нужен "Майкрософт".

И вот тут началась новая эпоха. Короче и лучше всего эту эпоху можно описать с помощью цифры. Эту цифру знают все. "95".

В объятиях маздая

MSFS – вообще парадоксальный продукт. Чего стоит, хотя бы, такой факт: весьма хардкорный авиасимулятор пользуется бешеным коммерческим успехом (даже сейчас, в эпоху всяких там охотников на покемонов) и вполне легок в освоении.

Однако самый удивительный трюк, перед которым отдыхает Копперфильд, MSFS продемонстрировал, когда его портировали под Windows 95. Как вы понимаете, такой шаг был абсолютно неизбежен; он состоялся в августе 1996 года. Так вот, маздайная версия MSFS работала ровно в полтора раза быстрее, чем досовская. Причем разрешение тоже увеличилось. Брюс Артвик даже написал специальную статью, в которой объяснял, как такое получилось.

Усовершенствования были довольно значительными. В первую очередь говорят о графике. MSW95 стал первым симулятором в серии, где ландшафт был полностью затекстурен. Это действительно очень серьезный шаг; в данном случае речь идет о всех авиасимуляторах вообще. Наличие текстур дает возможность оценивать высоту, не глядя на высотомер. Это важный момент, особенно на посадке.

Добавились и новые "фирменные" машины. В частности, в FSW95 дебютировал пилотажник "Экстра".

Дальнейшим развитием FSW95 стал Microsoft Flight Simulator 98, вышедший в 1997 году. Тут добавилось много всего по мелочи – и работа с 3D-ускорителями, и поддержка джойстиков с force feedback. Однако самым главным новшеством считается появление вертолетной летной модели. Ну и соответственно, вертолета, на должность которого был избран "Белл-Джетрейнджер". Надо сказать, что в исполнении "Майкрософт" вертолет получился довольно зверским. Пилотировать его – это задача не для дилетантов.

Еще через год состоялся релиз нового побочного продукта. Я говорю о Combat Flight Simulator.

Вещь, в принципе, получилась ничего. Бывало намного хуже. Тем не менее, "гражданское" происхождение CFS прослеживалось довольно четко: вражеский AI был слабоват, а корабль в море можно было утопить очередью из авиационных пушек. Впрочем, была и еще одна причина, по которой про CFS сейчас вспоминают довольно редко. В том же 1998 году вышла пара очень сильных авиасимов на ту же тему. Я говорю о Jane's WWII Fighters и European Air War.

Завершить рассказ о событиях 1998 года стоит упоминанием о релизе еще двух "гражданских" симуляторов. Во-первых, это Pro Pilot – о нем уже говорилось; против MSFS98 у него не было ни шанса. А вот со второй игрой ситуация была куда интереснее. Речь идет о Flight Unlimited II. Надо сказать, что некоторые летчики предпочитают играть именно в FUII и в FUIII – в некоторых отношениях эти вещи получились более достоверными, чем MSFS.


MSFS2000. Все лучше и лучше...


MSFS98

О роли и месте

Понятно, что на этом история не заканчивается. В период с 1999 по 2001 год вышли аж две новые версии MSFS – MSFS2000 и MSFS2002. Кроме того, появился и еще один побочный продукт – Combat Flight Simulator 2. Наконец, враги тоже не дремали – за это время они выдали на-гора Flight Unlimited III и такие славные вещи, как Fly! и Fly! II.

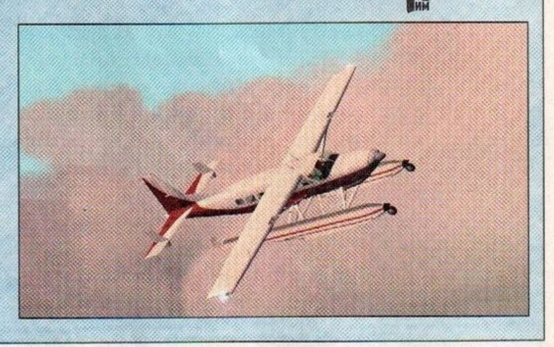
Но нам, увы, пора закругляться. Тут уж ничего не поделаешь. Слишком сложно рассказать эту историю действительно подробно.

И все-таки – что такое MSFS?

Лично я рассматриваю его в первую очередь, как обучающий продукт. Конечно, это наиболее масштабный авиасимулятор в истории, очень продвинутый, весьма детальный, пользующийся колоссальной поддержкой пользователей по всему миру – но самое главное, что техническая детальность (как ни парадоксально) не мешает легкости освоения. Кроме того, последние версии снабжены невероятным количеством всяких справочных материалов. Все это особенно важно сейчас, в эпоху кризиса симуляторного жанра.

Иногда возникают дискуссии на тему "MSFS vs. Fly! vs. Flight Unlimited II-III". Лично я считаю, что все эти вещи не конкурируют между собой; в каждой из них фокус сделан на один определенный момент; каждая занимает свою нишу.

И, тем не менее, MSFS – это целая вселенная. Впрочем, удивляться тут нечему.



Дмитрий Просько

Flight Sim: курс молодого пилота
Часть I

Запуская Microsoft Flight Simulator версии 3 в 1990 году, я даже и не задумывался над тем, что в один прекрасный день он настолько прочно войдет в мою жизнь, и большую часть времени, проводимого за компьютером, на экране монитора будут мелькать различные аэропорты и самолеты со всех концов Земли. Тогда все это было в диковину, даже треугольные горы и дома, различающиеся только количеством этажей. К слову сказать, тогда MSFS по объему занимал 3 (целых ТРИ!) 5-ти дюймовые дискеты объемом 720 Кб каждая. И все это отлично работало на 286 процессоре с 1 Мб памяти на борту. Те, кто застали такие времена, оценят.

Сегодня же, запуская MSFS 2002 (она же версия 9), я уже не удивляюсь, когда мне вдруг понадобилась GeForce 2(3). И не думаю о том, что вышеупомянутая версия занимает 1.5 Гб на диске. Я просто сажусь и летаю. Летаю долго и далеко. Летаю ночью и днем, в плохих метеоусловиях и при ясной погоде, в онлайне и оффлайне. Я подсел. Точную оценку дал мой сосед, зашедший как-то вечером: "Да вы посмотрите на него! Это ведь наркоман!". Где-то в глубине обиженно шевельнулась мысль: "Сам ты наркоман". Но ответить я не мог, потому как был очень далеко от Москвы. Я заходил на посадку в Сан-Франциско...

1

Стоимость летных тренажеров выражается круглой восьмизначной цифрой, сопоставимой с бюджетом средней африканской страны. Эту цифру (страшно выговорить) вполне потянут такие крупные авиакомпании, как Lufthansa, British Airways и иже с ними. Но невозможно представить, чтобы такие деньги заплатил среднестатистический юзер, с трудом набирающий денег на приличную видеокарту. И тогда в чьей-то гениальной голове возникла мысль продавать тренажеры по цене сильно подержанной стиральной машинки. Так появился первый авиасимулятор.

Возможность полетать на любом типе самолета в любом аэропорту мира несколько возбуждает, не так ли? Тогда остается одно – съездить в ближайший софтомагазин и купить Его. Microsoft Flight Simulator 2002.

В настоящее время на нашем рынке продается две версии MSFS – Standard и Professional Edition. Отличаются они только количеством дефолтных самолетов, и наличием/отсутствием программы GMax, предназначенной для моделирования ЛА и других трехмерных объектов. Стоимость этих версий колеблется от 50 до 80 мертвых заокеанских президентов, в зависимости от места, где вы их приобрели. Наша лучшая покупка представляет собой небольшую коробочку с 3 (тремя! запомните!) дисками, богато украшенную скриншотами почти из самой игры. Если вы случайно обнаружите, что дисков там два (ну всякое бывает), то не стоит тратить свое время и кровные деньги на этот самый продукт. Вам нужно именно три! Об этом вы и скажите продавцу, перед тем, как уйти. И найдите англоязычную версию MSFS. Все остальное – от лукавого.

Не беда, что хуже вас на английском говорят только пингвины. Названия пунктов меню вы выучите за два дня, а в остальном вам помогут соседи или просто знакомые, коих вы (это я обещаю) обязательно найдете в те же два дня.

2

Вот мы и установили MSFS... Надеюсь, у вас хватило житейского опыта выбрать "максимальную установку"? Она займет много места, но зато вам не придется каждый раз при запуске программы вставлять компакт-диск.

Начнем игру и первым делом полезем в настройки видео. MSFS весьма требовательно к ним относится, заставляя вам экспериментировать с ползунками и кнопками до тех пор, пока вы не выжмете из него максимум FPS. Один совет – отключите тени (Shadows). Они очень сильно влияют на FPS, а толку от них никакого.

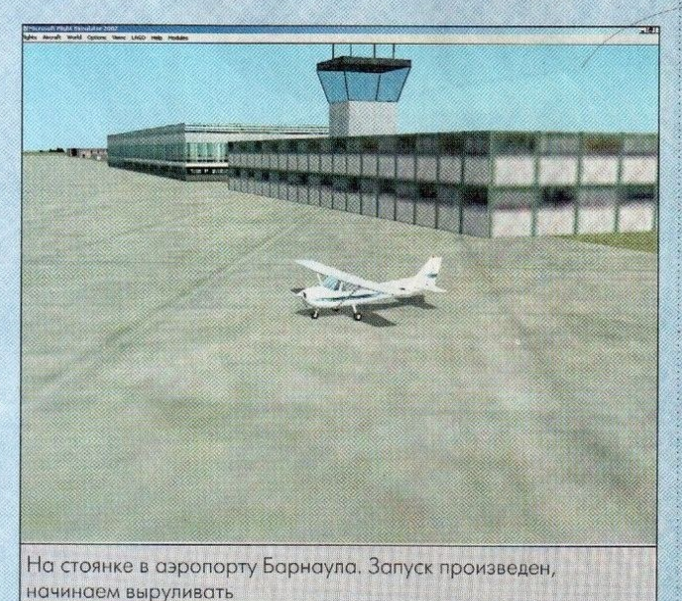
Следующее, что следует сделать, это залезть в меню "Aircraft->Realism settings" и выбрать опцию "Hard". Мы ведь летать сюда пришли, а не... Что? В бирюльки играть? Тогда бегом обратно на рынок, сдавайте компакты и срочно покупайте игры от Novalogic.

Еще один момент. Если у вас вдруг случайно не оказалось под ногами педалей, то в этом же окошке отметьте галочкой опцию Autorudder. А если у вас и джойстика нет.... Что я могу сказать... Придется найти, иначе получится то же, что и с одним моим товарищем, который пытался управлять своим BMW при помощи одних только педалей и коробки передач.

Ну вот, все необходимое мы настроили, а с остальным мы поэкспериментируем в свободное от полетов время. Теперь же давайте займемся тем, для чего мы и купили MSFS. Будем правильно и качественно летать.

3

В качестве полигона для наших тренировок мы выберем далекую Сибирь. А именно – полет из Барнаула в Новосибирск. Почему я выбрал этот маршрут? Причин две – во-первых, небольшое расстояние (долетим минут за 40-50), во-вторых – возможность зайти на посадку визуально, не прибегая к сложным средствам.



На стоянке в аэропорту Барнаула. Запуск произведен, начинаем выруливать



Порулили на предварительный старт. Все, как в реальной жизни – инструктор справа, вы слева


На предварительном, осматриваемся перед ВПП. Вроде бы никто нам не мешает, занимаем исполнительный старт

Чтобы быстро переместиться в точку вылета, мы просто загрузим заранее сохраненный полет, в MSFS такие сохраненные полеты называются "ситуациями" (Situation). Именно эту "ситуацию" вы можете найти на нашем диске. Чтобы установить ситуацию в MSFS, надо просто скопировать целиком папку "Flightsim.ru lessons" с компакт-диска в папку Flights, которая находится в корневом каталоге MSFS. Далее идем во Flights->Select flight, в верхнем окошке выбираем Flightsim.ru lessons, а в нижнем – "Barnaul to Tolmachevo". После недолгого ожидания мы перемещаемся в аэропорт Барнаула, прямо на перрон.

Приборная доска

До того, как мы начнем выруливать со стоянки, давайте изучим приборную доску нашего самолета Cessna 172. Это наиболее простой из всех самолетов, установленных по умолчанию в MSFS. Итак, пойдем слева направо, сверху вниз.

1. Топливомер. Показывает количество топлива раздельно по левому и правому бакам. Максимальное значение для каждого бака составляет 26 галлонов.

2. Температура (TEMP) и **давление (PRESS)** масла в системе. Если температура сильно растет или давление упало – есть 100% вероятность того, что двигатель скоро загорится или просто заклинит.

3. Ключ магнето, или попросту говоря, зажигание.

4. Часы. Верхняя часть имеет кликабельные зоны, щелчок на которых ускоряет/замедляет время. Нижняя часть показывает текущее время + секундомер.

5. Этот прибор показывает **температуру выхлопных газов (Exhaust Gas Temperature – EGT)** на левой шкале и **расход топлива (Fuel Flow)** на правой.

6. Левая шкала показывает разрежение вакуумной помпы, которая отвечает за вращение гироскопов курсовой системы. Пока не спрашивайте, что это такое, просто запомните, что нормальные показания находятся в зеленом секторе шкалы. Правая шкала показывает силу тока в шине электропитания.

7. Переключатель MASTER. С его помощью мы запитываем все потребители электроэнергией от аккумуляторов или генератора.

8. Указатель приборной скорости (Indicated Airspeed – IAS). Скорость в авиасимуляторе измеряется в узлах (knots). 1 узел = 1 морская миля в час или примерно 1.852 км/ч. То есть нельзя сказать "100 узлов в час", так как узел – вполне самодостаточная единица измерения скорости. Белая шкала в нижней части прибора помогает узнать истинную скорость самолета. Она вращается ручкой (она называется кремальера) в левой нижней части прибора. Чем отличается приборная скорость от истинной, мы узнаем немного позднее, а сейчас для нас вполне устроит и приборная.

9. Электрический указатель поворота и скольжения (Turn Coordinator). Этот прибор показывает угловую скорость разворота, а также, как понятно из названия, скольжение самолета, то есть говоря простыми словами, боковое смещение самолета в сторону крена при развороте. Стандартное значение угловой скорости разворота для любого типа самолета составляет 3 градуса в секунду, что и отмечено делениями на шкале. Скольжение самолета показывает шарик, заключенный в колбу с жидкостью. Шарик уходит влево – самолет скользит влево, и наоборот. Если у вас в настройках вклю-

чен режим Autorudder (см. выше), то этот шарик все время будет находиться в центре, так как будет включен режим автокоординирования разворота.

10. Ряд переключателей. Слева направо – топливный насос (Fuel pump), посадочные фары (Landing lights), рулежные фары (Taxi lights), Навигационные огни (Navigation lights), стробы (Strobe lights), обогрев приемника воздушного давления, так называемой "трубки Пито" (Pitot heat), и последний переключатель (Avionics master) позволяет включать/выключать все приборы, которые работают от шины электропитания.

11. Авиагоризонт (Attitude indicator). Прибор показывает пространственное положение самолета относительно горизонта. Работает прибор от гироскопа, у которого есть замечательное свойство удерживать плоскость вращения постоянной при любых воздействиях. Таким образом мы всегда знаем, где находится плоскость горизонта, и где находимся мы относительно этой плоскости. Для определения положения самолета прибор выдает 2 параметра – крен (Bank) и тангаж (Pitch). Крен – это угол между поперечной осью самолета и линией горизонта, тангаж – угол между продольной осью самолета и соответственно линией горизонта. Крен бывает левый и правый, а тангаж – отрицательный (нос вниз) и положительный (нос вверх). Шкала прибора отградуирована, поэтому мы всегда можем получить значение крена или тангажа, выраженное в градусах. Шкалы крена (сверху по окружности) и тангажа (по вертикали) отградуированы с ценой деления в 5 градусов.

12. Указатель курса (Heading indicator). Он также работает от гироскопа и показывает текущий курс самолета. В отличие от магнитного компаса этот прибор не зависит от магнитного поля Земли, а работает на основе определенных свойств гироскопа, о которых вы прочтете немного ниже. Курс самолета измеряется от 0 до 359 градусов, и отсчитывается от направления на Северный полюс по часовой стрелке. К примеру, если смотреть на самолет сверху таким образом, что северный меридиан будет направлен вверх от нас, а нос самолета будет направлен на восток, то это означает, что мы следуем с курсом 90 градусов. В нижней части прибора расположена кремальера курсозадатчика (Heading bug), с помощью которой мы выставляем заданный курс. Этот курсозадатчик также выдает команды автопилоту на удержание курса.

Вообще все приборы, которые работают от гироскопа, подвержены так называемой "прецессии" (Gyro drift). Это свойство гироскопа постепенно отклонять угол оси вращения здорово мешает, но, хотя от него нельзя избавиться, его можно периодически корректировать. Я расскажу, как это делается, немного позже.

13. Высотомер (Altimeter). Как понятно из названия, прибор показывает высоту самолета, основываясь на давлении воздуха на данной высоте. В зависимости от настроек симулятора прибор может показывать высоту как в футах (feet), так и в метрах. В ближайшие несколько уроков мы будем отталкиваться от футовой системы. Самая тонкая стрелка показывает сотни футов, толстая – тысячи, и треугольный индекс – десятки тысяч футов.

Поскольку показания высотомера зависят от атмосферного давления, то вполне логично предположить, что на разных аэродромах он будет давать разные показания в связи с тем, что все аэродромы расположены на разной высоте относительно уровня моря. Поэтому для унификации показаний на приборе добавлена еще одна шкала – атмосферное давление. Пользоваться ей очень просто.

На аэродроме вылета мы с помощью кремальеры выставляем давление аэродрома, взлетаем, а после набора определенной высоты, называемой "высотой перехода" выставляем стандартное давление – 760 мм.рт.ст (1013 миллибар, или 29.92 дюйма по чуждой нам американской системе). В дальнейшем весь полет до момента захода на посадку считается по стандартному давлению. Перед заходом на посадку, опять же по достижению определенной высоты на этой шкале выставляется давление аэродрома посадки, и в момент касания ВПП высотомер показывает 0. В результате таких пересчетов все самолеты берут за систему отсчета одно и то же значение, и не бывает таких случаев, когда 2 летящих самолета, теоретически находящихся на разных высотах, вдруг оказываются настолько близко друг к другу, что, пролетая мимо, сбивают друг у друга зеркала заднего вида.

14. Вариометр (Vertical Speed Indicator) – указатель вертикальной скорости. На западных самолетах вертикальная скорость измеряется в футах в минуту, на наших – в метрах в секунду. Относительно простой пересчет из одной системы в другую 1000 фут/мин = 5 м/с. Вертикальная скорость может быть положительной (самолет набирает высоту) и отрицательной (самолет снижается). Цена деления до 1000 фут/мин – 100, после 1000 – 500. Таким образом, цифра 5 означает, что мы набираем или снижаемся с вертикальной скоростью 500 фут/мин.

15. Следующий прибор показывает **температуру воздуха за бортом** (Outside Air Temperature). По выбору она может быть как в градусах Цельсия, так и по Фаренгейту. Сразу под индикатором на этой же панельке расположены 3 индикатора. Они показывают момент пролета маркерных маяков, расположенных на траектории захода на посадку. Позднее мы рассмотрим их работу более пристально.

16. Указатели VOR1 и VOR2. VOR (VHF omnidirectional beacon) – это, говоря простым языком, передающая радиостанция, которая постоянно транслирует сигнал на определенной частоте. Этот сигнал обрабатывается соответствующим оборудованием на борту, после чего мы получаем четкое определение нашего местоположения относительно этого маяка. Оборудование самолета Cessna, как, впрочем, и практически любого другого самолета, позволяет независимо принимать и обрабатывать сигналы от 2-х радиостанций. Поскольку мы будем использовать эти приборы только в следующем уроке, то давайте просто примем к сведению их существование.

17. Указатель положения крана перекачки топлива. Центральное положение – топливо поступает в одинаковом количестве из обоих баков, левое и правое – соответственно раздельно из левого и правого баков.

18. Индикатор DME (Distance Measurement Equipment), дальномерное оборудование. Если VOR (см. выше) оборудован таким устройством, то он кроме направления будет показывать еще и удаление от этого маяка. Переключатель на индикаторе позволяет выбрать в качестве источника сигнала VOR 1 или VOR 2. Цифры слева показывают удаление от маяка, а если мы летим строго на маяк, то цифры справа показывают путевую скорость и время полета до маяка в минутах.

19. Радиокомпас (ADF indicator). Кроме VOR, которые передают в пространство узкий луч, существуют также и всенаправленные радиомаяки (Non-directional beacons – NDB), которые работают по принципу широковещательных радиостанций. Но в отличие от VOR радиокомпас показывает только направление на радиомаяк. Навигация с использованием ADF весьма проста – для полета на радиостанцию надо поддерживать курс самолета таким образом, чтобы стрелка ADF всегда показывала строго вверх – 0 градусов.

20. Указатель оборотов (RPM indicator). В переводе на автомобильный язык – тахометр. Отградуирован от 0 до 3500 оборотов в минуту. Зеленый сектор показывает обороты на "крейсерском" режиме.

21. Рычаг управления двигателем. Регулирует мощность двигателя. Положение рукоятки "на себя" выставляет минимальный режим ("малый газ")

22. Рычаг управления насыщенностью топливной смеси. С помощью этой рукоятки мы подбираем оптимальное соотношение расхода топлива и мощности двигателя. Регулируя топливную смесь, мы должны обращать внимание на соответствующий прибор, уже известный нам под номером 5. Положение рукоятки "на себя" полностью перекрывает подачу топлива и останавливает двигатель.

23. Указатель положения закрылков (Flaps indicator). Закрылки – это подвижные элементы крыла, с помощью которых изменяется профиль крыла и тем самым достигается увеличение подъемной силы. Обычно закрылки используются на взлете и при посадке, когда важна подъемная сила при небольшой скорости. Но в то же время мы не сможем развить большую скорость с выпущенными закрылками, потому как резко возрастает сопротивление воздуха. На этом самолете у нас 4 положения закрылков, начиная от убранных и заканчивая полностью выпущенными.

Теперь, когда мы разобрались, где у нас чего лежит, будем это все опробовать на практике.



Сегодняшний полет у нас просто ознакомительный, поэтому не будем абсолютно точно описывать процедуру запуска двигателя, так как это съест весьма солидную часть печатного места. Также я не буду описывать абсолютно точно все необходимые процедуры. Поверьте, об этом можно написать целую книгу. В трех томах с переизданием. Поэтому я буду краток, но в той мере, в какой это не помешает обучению.

Когда сохраненный полет загрузился, двигатель уже был запущен, но если вы вдруг его заглушили, перекрыв топливный кран,


Взлет произвел. Вертикальная 400 футов в минуту, потихоньку набираем скорость

то нажмите Ctrl+E и насладитесь чиханием поршневого двигателя при запуске. Ну вот, двигатель запущен, и мы можем выруливать. На маршруте руления от стоянки самолета до ВПП есть две очень значимые точки. Первая – это так называемый "предварительный старт". Он находится прямо перед ВПП на определенном расстоянии от нее. Помечается эта точка двумя сплошными и двумя пунктирными линиями, начерченными поперек рулежной дорожки. В этом месте мы должны остановиться и доложить диспетчеру о занятии предварительного старта. Убедившись в том, что ничто типа заходящего на посадку самолета нам не помешает, мы можем выруливать на "исполнительный старт". Это точка на ВПП, откуда мы собственно и начинаем разбег. На исполнительном мы должны доложить о готовности к взлету и получить разрешение на взлет.

Но пока вернемся на стоянку, откуда мы начнем наш занимательнейший полет. Для того, чтобы начать руление, надо просто добавить обороты и сняться со стояночного тормоза. Это делается нажатием кнопки "." (точка). Прибавим обороты, и мы поехали. Для взлета мы выберем ВПП 06. Откуда такое обозначение? Поясню. В зависимости от местных условий курс ВПП может варьироваться от 1 до 360 градусов. Собственно номер ВПП берется от округления курса, причем округление происходит по всем правилам математики – до 5 градусов в меньшую сторону, от 5 и более – в большую. Посадочный курс нашей ВПП составляет 56 градусов, а противоположный курс – 236 градусов (56 + 180). Округлим до 60 и отнимем нолик. Получим 06. И соответственно номер противоположного конца ВПП будет 24. Вроде бы все ясно? Порулили. Поскольку мы не знаем, куда рулить, то вид на аэродром сверху нам очень бы помог. Для этот нажимаем Shift+]. Появляется дополнительное окошко, в которое мы и будем подглядывать время от времени, чтобы не сбиться. Чтобы закрыть это окно, нажмите "]". В данный момент нам нужно рулить прямо до рулежки, потом повернем влево до ближайшего перекрестка и направо – прямо к ВПП, где мы и притормозим.


Выполняем первый разворот на курс 345. Барнаул остался позади, следующая остановка – Новосибирск

На рулении постарайтесь не развивать большую скорость, и старайтесь двигаться строго по осевой линии рулежной дорожки. Если вы вдруг набрали приличную скорость и хотите затормозить, нажмите все ту же "точку" на клавиатуре или первую кнопку джойстика.

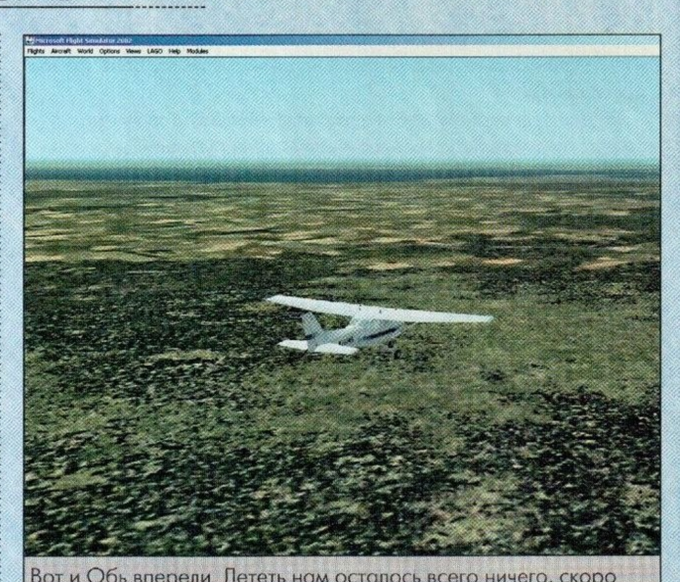
Ну вот, мы наконец-то дорулили до предварительного старта. Здесь нам нужно сделать две важные вещи. Первое - установить на высотомере атмосферное давление на аэродроме. В реальности мы знаем эту цифру, и после ее установки на шкале давления стрелки высотомера установятся в 0. Но здесь мы просто крутим кремальеру на высотомере до тех пор, пока стрелки не покажут 0. Мы упрощаем потому, что перевод давления из мм.рт.ст в дюймы по американской системе сам по себе является отдельной темой для беседы, а высотомер Цессны показывает давление именно в дюймах. Второе, что нужно сделать, это скорректировать прецессию гироскопа, иначе наш компас покажет неправильный курс. Делается это нажатием клавиши "D". Вообще это нажатие нужно делать примерно раз в 2-3 минуты в течение всего полета. Не забывайте это, иначе мы улетим неизвестно куда.

Оглядевшись по сторонам (боковые виды включаются клавишами на цифровой клавиатуре, 7 – влево вперед, 9 - вправо вперед и т.д.), выруливаем на исполнительный и выравниваем самолет по осевой линии ВПП. Все, мы готовы к взлету.


Заняли 1500 футов на курсе 345, переходим в горизонтальный полет. Если сейчас хорошо оттриммировать самолет, он без нас долетит до Новосибирска

Получив воображаемое разрешение на взлет, мы отдаем РУД до упора (клавиша F4) и начинаем разбег. Самое главное – не начать дергать джойстик раньше времени, а сосредоточиться на управлении самолетом по курсу, выдерживая машину строго по осевой линии. На разбеге постоянно контролируем скорость. По достижении 70 узлов начинаем (очень нежно!) тянуть ручку на себя и наблюдаем, как самолет задирает нос. Когда тангаж начнет подбираться к 10 градусам, фиксируем ручку и обращаем внимание на вариометр. Наша вертикальная скорость должна быть в районе 600-700 фут/мин, а приборная скорость – потихоньку подобраться к 90 узлам. Если скорость не растет, то отдайте ручку немного от себя, тем самым уменьшив вертикальную скорость. Все движения должны быть четкими и фиксироваться в конечных точках. Отклонили рукоятку – зафиксировали, вернули обратно в центр – опять зафиксировали. Ни в коем случае не дергайте ручку. Лучше от этого не будет, а контролировать самолет гораздо сложнее.

Ну вот, мы и взлетели. После взлета мы набираем по прямой высоту в 600 футов и начинаем первый разворот. Выполняется он очень просто – отклоняем ручку джойстика в сторону разворота. Тем самым создается крен, и самолет начинает разворот в сторону крена. При этом возникает эффект скольжения на крыло, и вертикальная скорость может уменьшится вплоть до отрицательной величины. Парировать это уменьшение нужно движением ручки немного на себя. Крен в развороте не должен превышать 20-25 градусов, смотрите на авиагоризонт в течение всего разворота и подправляйте крен, если он превышает эту величину. Начинаем разворот


Вот и Обь впереди. Лететь нам осталось всего ничего, скоро увидим город

влево на курс 345 градусов. При подходе к заданному курсу постепенно уменьшайте крен до тех пор, пока стрелка компаса не покажет нужную величину. Если мы уже в горизонте, но еще не вышли на заданный курс, довернем с небольшим креном. Вообще чем меньше разница между заданным и текущим курсом, тем меньше должен быть крен. Если мы не довернули всего на несколько градусов, нет никакого смысла закладывать крен в 30 градусов, достаточно лишь чуть-чуть отклонить ручку.

Теперь, когда мы легли на нужный курс и продолжаем набор высоты, давайте немного подробнее разберем управление самолетом. Вы, наверное, уже успели обратить внимание на то, что каждый раз, когда ручка отклоняется, казалось бы, незначительно, самолет реагирует на это отклонение немного резче, чем хотелось бы. Иногда бывает достаточно лишь совсем чуть-чуть отклонить рулевые поверхности, чтобы достичь нужного крена или тангажа. Вот для того, чтобы облегчить управление рулями, существуют так называемые "триммеры". Это небольшие отклоняющиеся поверхности, расположенные на рулях высоты (РВ), направления и элеронах. Они весьма помогают в тех случаях, когда не требуется радикальных изменений. В данном случае, когда нам надо поддерживать определенную вертикальную скорость набора, вы наверное устанете постоянно держать ручку в одном и том же положении. Этому можно помочь, приведя в действие триммер руля высоты.

На цифровую клавиатуру выведены клавиши управления триммерами, только не забудьте перед этим отключить NumLock, а то вместо триммеров вы будете управлять боковыми видами. Нажатие клавиши 7 отклоняет триммер вниз, соответственно, самолет наклоняет нос вниз. Нажатие клавиши 1 отклоняет триммер вверх, заставляя самолет задирать нос. Кстати, если на вашем джойстике есть лишняя хатка или пара кнопок, расположенных одна под другой, есть смысл настроить их на управление триммерами РВ. Итак, давайте определимся, куда надо двинуть триммер, чтобы ручка джойстика, находясь в нейтральном положении, тем не менее, не мешала нам набирать высоту. Давайте прикинем – если мы отпустим ручку в нейтральное положение, самолет немедленно начнет стремиться опустить нос. Чтобы этого не допустить, мы нажимаем 7. Причем одно нажатие на эту клавишу заставляет триммер отклониться на небольшую величину. Последовательные нажатия увеличивают угол отклонения. Только попытайтесь не переборщить, иначе самолет слишком сильно задерет нос и потеряет скорость. Будем делать это постепенно, понемногу возвращая ручку в нейтральному положению и двигая триммер вверх. Тем самым мы дойдем до такого положения, когда ручка джойстика будет находиться в нейтрали, а самолет будет продолжать набор высоты с постоянной скоростью в 600-700 футов в минуту. Теперь попробуйте совсем бросить джойстик. Если самолет продолжает лететь и набирать высоту, значит, мы делаем успехи в его управлении, ибо все пилоты знают, что самолет прекрасно летает сам, если ему не мешать.

По ходу экзерсисов с триммерами, мы уже довольно высоко поднялись. Остановимся на высоте 1500 футов, на которой и будет продолжаться наш полет. Теперь, нажимая на клавишу F2, мы немного уменьшим обороты до величины примерно в 2500 RPM, одновременно отдавая ручку от себя и уменьшая вертикальную скорость до нуля, то есть выходим в горизонтальный полет. Мы видим, что самолет начинает постепенно разгоняться, а вертикальная скорость опять начинает расти. Это связано с тем, что с увеличением скорости увеличивается и подъемная сила, которая и заставляет самолет стремиться в набор высоты. Парируем эту тенденцию ручкой до тех пор, пока не наберем скорость 110 узлов, после чего опять начинаем работать триммерами, но на этот раз в другую сторону, не давая самолету набирать высоту.

Ну вот, теперь мы достигли того, что называется "установившийся горизонтальный полет". Курс 345, высота 1500, и мы можем немного расслабиться и просто оглядеться по сторонам. Нажимая клавишу W, мы получаем возможность убрать из поля обзора панель приборов и рассмотреть пейзаж в полноэкранном, так сказать, режиме. Нажимая клавишу S, мы переключаем виды в следующей последовательности: виртуальный кокпит, вид с башни аэропорта, вид снаружи на самолет, и обратно в кабину. Нажатие Shift+S переключает виды в обратной последовательности. Если при внешнем обзоре мы захотим посмотреть на самолет с разных ракурсов, то в этом нам опять помогут клавиши видов на цифровой клавиатуре. Не забудьте только снова включить NumLock. Или можно покрутить ракурсы хаткой на джойстике, что даже лучше.

У нас впереди еще примерно 30 минут монотонного полета, поэтому давайте немного потренируемся в наборе высоты и снижении, а также разворотам. Кстати, вы не забыли, что надо время от времени нажимать клавишу D? Повторюсь, это нужно для коррекции показаний компаса. Если вы забыли это сделать, то вместо курса 345, который мы взяли в начале, компас покажет совсем другой курс, хотя физически мы его не меняли.


Проходим приводной маяк. Гасим скорость до 90 узлов и готовимся к снижению. Город впереди и чуть слева

Что делать, чтобы начать набирать высоту, мы уже знаем. Ставим максимальные обороты (F4) и тянем ручку на себя, добиваясь увеличения вертикальной скорости. Приборная скорость немного упадет, не пугайтесь, это нормально. Средняя приборная скорость Цессны в наборе составляет 90 узлов, так что можете опираться на эту точку отсчета. Итак, увеличиваем обороты, задаем вертикальную скорость 600 футов в минуту и набираем высоту 3000 футов. Набрали? Оттриммируем самолет так, чтобы он летел в горизонте без нашей помощи, и будем готовиться к снижению до нашей заданной высоты 1500 футов.

Чтобы начать снижение, мало просто наклонить нос самолета вниз. Ведь если мы просто наклоним нос, то самолет, конечно, начнет снижаться, но при этом у него будет расти скорость, которая может превысить максимальную, последствия чего могут быть всякие разные, от повреждения, скажем, механизмов крыла, до разрушения самолета. Напрашивается логичное решение – убрать обороты. Все правильно. Поступим следующим образом – уберем обороты примерно до 1800 RPM, и когда начнем терять скорость, подъемная сила уменьшится, а самолет сам по себе начнет снижение. Наша задача – удержать вертикальную скорость в пределах 500-700 футов в минуту и приборную скорость в пределах 90 узлов. Поэкспериментируйте немного, пока не найдете оптимальный вариант. Если при заданной вертикальной скорости падает приборная – добавьте обороты, а если скорость растет, то немного приберите их.

Пока мы экспериментировали с набором и снижением, наш приемник поймал сигнал приводной радиостанции (NDB) и прибор под названием ADF начал показывать направление на нее. Частота этой радиостанции была уже выставлена и сохранена вместе с ситуацией, так что нам не пришлось по новой настраивать ее. Посмотрите на прибор, радиостанция находится почти строго по курсу. Давайте довернем таким образом, чтобы МПР (Магнитный Пеленг Радиостанции) был 0, то есть стрелка прибора показывала строго вверх. В данном случае это означает, что нам надо довернуть немного влево, что мы и сделаем. Теперь нам достаточно ориентироваться по этой стрелке, чтобы выйти точно на привод (ударение на "И" - так сокращенно называют приводную радиостанцию). Теперь мы знаем, что не потеряемся, разве что мы вдруг улетим очень далеко, потому что радиус действия привода ограничен, и если выйти за его пределы, само собой, ориентирование по данной станции станет невозможно. Какое счастье, что такие привода во всем мире расставлены сплошь и рядом, и, зная их частоту, мы всегда можем определить наше местоположение.



Взяли курс на город, начинаем снижение до 1000 футов. Не забудем скорректировать показания компаса Курс должен быть 310 градусов

Теперь, зная, что всегда сможем выйти на этот привод, можно потренироваться в разворотах. Постарайтесь, удерживая самолет на заданной высоте, довернуть градусов на 30 влево, а потом вправо. Почувствуйте управление. Теперь сделайте несколько пологих разворотов (с небольшим креном) и одновременным набором высоты или снижением. Только постарайтесь не улетать далеко, чтобы не потеряться. После того, как вы потренируетесь в маневрах, снова направьте самолет на привод.

Как только на горизонте появилась река, это значит, что мы подлетаем к Новосибирску. Теперь ориентироваться будет легче. Продолжим следовать с прежним курсом до тех пор, пока не пройдем привод. Момент прохода привода мы узнаем точно – как только стрелка ADF начнет с ощутимой скоростью менять направление с 0 на 180. Примерно в этот же момент, даже чуть раньше, на горизонте, чуть слева по курсу, появится город Новосибирск – эдакое серое пятно на общем зеленом фоне. Возьмем курс прямо на него и снизимся до 1000 футов. Курс от привода на город – где-то 310 градусов. Границы города просматриваются достаточно четко для того, чтобы мы могли определить момент его пролета. Как только мы пролетим через весь город, довернем влево на курс 255 и начинаем постепенно гасить скорость до 90 узлов, удерживая самолет на высоте 1000 футов. При этом очень помогает работа триммерами. В принципе, ВПП уже видна, но она расположена не строго по курсу, а немного левее, так что вам обязательно нужно зайти в так называемый "створ ВПП", то есть в сектор, который является как бы продолжением осевой линии ВПП.

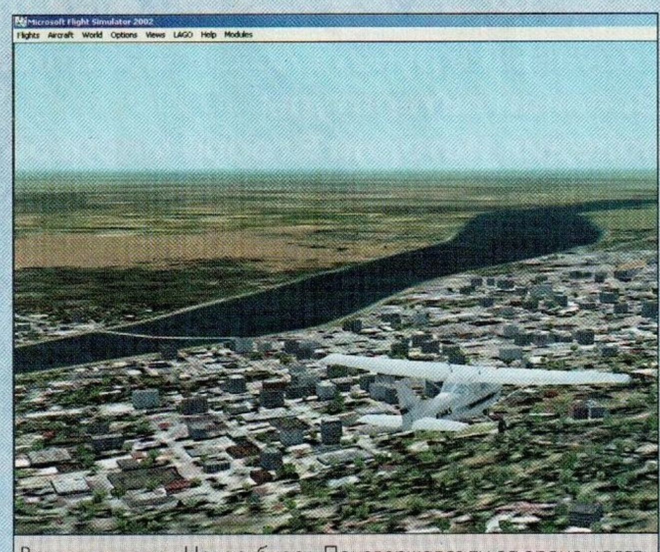
Если вы еще не попали в створ полосы, а находитесь левее или правее, то никогда не направляйте самолет прямо на ВПП. Чтобы нормально зайти на посадку, необходимо, чтобы наш курс совпадал с курсом ВПП, и мы находились прямо в створе. Вы ведь не собираетесь сажать самолет по диагонали или (Боже, упаси) поперек полосы? Нам важно, чтобы самолет сел строго по осевой линии ВПП, и чтобы у него было пространство для пробега и торможения.

Курс нашей ВПП составляет 252 градуса, а мы идем с курсом 255, потому что мы находимся левее, и нам надо, соответственно, взять чуть вправо, чтобы попасть в створ. Как только мы увидим, что полоса ориентирована строго по нашему курсу, то есть она находится в центре и направлена прямо от нас, то мы сразу же доворачиваем влево на курс 252 (не забыли про коррекцию компаса?). Но это все потом, а пока следуем на прежней высоте и снижаем скорость до 90 узлов. Как только скорость снизилась, выпускаем закрылки на 10 градусов с помощью клавиши F7. Будьте готовы к тому, что самолет "вспухнет" и парируйте попытку набора высоты ручкой. Скорость опять начнет падать, поэтому добавьте немного обороты (примерно до 2100) и попытайтесь удержать скорость не ниже 80 узлов. Снижаться пока еще рановато. Как только скорость упадет до 80 узлов, довыпускаем закрылки до 20 градусов (F7) и опять парируем "вспухание". Скорость падает до 70 узлов – вот эту скорость мы и будем выдерживать до момента касания ВПП.

Теперь посмотрим вперед. Мы уже достаточно близко подошли к ВПП, и очень четко можно разглядеть слева от нее горизонтальную линию красных огней. Это специальная сигнальная система, состоящая из 4 красно-белых огней, которая сигнализирует наше положение относительно глиссады (траектории снижения). Огни системы расположены и ориентированы таким образом, что если самолет находится ниже глиссады, то пилот видит больше красных огней, чем белых, и, если самолет выше глиссады, то соответственно видно больше белых огней. Если мы идем точно по глиссаде, то мы должны видеть 2 белых и 2 красных огня. В данный момент мы должны видеть все красные огни. Постепенно, по мере нашего приближения к ВПП огни меняют цвет, начиная с крайнего левого. Как только мы видим 2 белых и 2 красных огня, мы начинаем снижение по глиссаде. Для этого мы прибираем обороты до 1900 и немного наклоняем нос. На глиссаде старайтесь удерживать вертикальную скорость в пределах 350-400 фут/мин и приборную не более 70 и не менее 60 узлов. При этом постоянно контролируйте свое положение относительно глиссады по огням. Если преобладает белый цвет – вы идете выше, нужно немного наклонить нос, если же красный, то вы идете ниже, нос следует чуть-чуть поднять. Следите за скоростью! Если она упадет ниже минимальной, то наступит сваливание, то есть вы попросту упадете. Регулируйте обороты: прибирайте (F2), если скорость растет, и увеличивайте (F3), если она падает.

Запомните, при снижении на глиссаде у ваших движений должна быть минимальная амплитуда. Если вы чуть-чуть отклонились по курсу, не надо закладывать крутой разворот. Достаточно лишь чуть-чуть накренить самолет, на 2-4 градуса, не больше. То же касается и тангажа. Чем ближе вы подлетаете к ВПП, тем "мельче" должны быть эволюции штурвала.

Обычно существует некая последовательность обзора приборной доски с тем, чтобы не запутаться. Для нынешнего захода последовательность может быть такая: Горизонт (для определения положения самолета) – Указатель скорости – Горизонт – Вариометр. При этом необязательно сканировать приборы раз в секунду. Если вы правильно подобрали режим, то можно даже отвлечься и посмотреть по сторонам.



Вот и ты – город Новосибирск. Поиздержался ты за время моего отсутствия, домов как-то поменьше стало...

Ну вот, "мы приступили к снижению и через несколько минут произведем посадку в аэропорту города Новосибирск...". Если все сделано правильно, то вы пролетите порог ВПП на очень небольшой высоте – порядка 50 футов. После пролета порога, как только мы снизимся до высоты 20–30 футов, нужно поставить двигатель на "малый газ" (F1) и начать выравнивание самолета. Для этого надо слегка потянуть ручку на себя, чтобы уменьшить вертикальную скорость до 100-200 фут/мин. Нужно потренироваться, прежде чем вы уловите тот момент, когда надо выравнивать самолет. При этом лучше конечно смотреть на горизонт, чем на вариометр :). Скоро вы научитесь выравнивать самолет практически "на автомате", не прилагая к этому никаких усилий.

В любом случае, если мы коснулись ВПП (а не стукнулись об нее), давайте будем считать наш первый полет состоявшимся. Теперь нажмите "точку" на клавиатуре для торможения. Разовое нажатие задействует тормоза буквально на полсекунды, поэтому, чтобы тормозить активнее, надо удерживать эту клавишу. Только не переборщите, потому что, если вы начнете усиленно тормозить на большой скорости, самолет "скапотирует" - перевернется через нос.

Некоторые функциональные клавиши, необходимые для этого полета

F1 – малый газ;
F2 – пошаговое снижение оборотов;
F3 – пошаговое увеличение оборотов;
F4 – максимальные обороты;
Ctrl+Shift+F1 – Ctrl+Shift+F4 – то же самое для регулировки подачи топлива;
F5 – полная уборка закрылков;
F6 – пошаговая уборка закрылков;
F7 – пошаговый выпуск закрылков;
F8 – полный выпуск закрылков;
D – компенсация прецессии гироскопа;
"Точка" (.) – торможение;
Ctrl+. – стояночный тормоз;
S (Shift+S) – переключение видов;
W – переключение видимости приборной доски.



Начинаем доворот на посадочный курс. Видите аэродром впереди? Нам туда

Нажимайте тормоза через определенные промежутки времени, определите их сами, на глазок.

Как только скорость упала до приемлемой для руления, освободим ВПП на ближайшую рулежку и зарулим на перрон. Поставим самолет на стояночный тормоз (Ctrl + .) и выключим двигатель (CTRL + SHIFT + F1). Прилетели.

Не сомневаюсь, что у вас возникло море вопросов. Выдаю эдакий хинт (подсказка, в переводе на великий и т.д...) – ответы на эти вопросы вы найдете, посетив сайт www.flightsim.ru. Это место как раз для тех, кто безнадежен, то есть для нас с вами.

А если вас еще не напугала возможность полетать по нашему с вами глобусу, то в следующем номере будет продолжение курса молодого пилота. Следующий урок будет посвящен применению радиотехнических средств.

Удачи и мягких посадок!

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

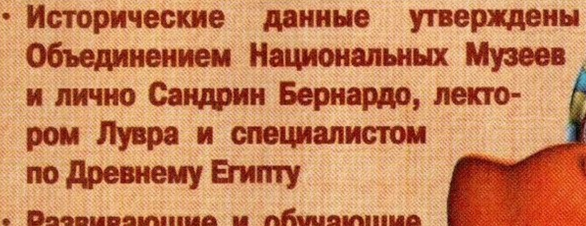
МУМИЯ И КОЛДУН
ЕГИПЕТ



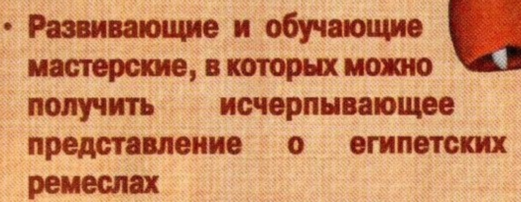
Захватывающее историческое приключение в чудесном трехмерном мире Древнего Египта!

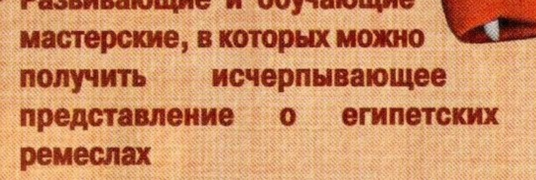
Гелиополь — сердце Древнего Египта, грандиозный город на берегах Нила. Там происходят удивительные, таинственные события, в которых игроку предстоит разобраться. А поможет ему в этом новый приятель — озорной Дракоша!



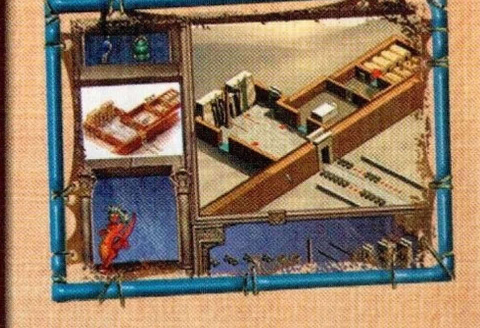


- **Исторические данные утверждены Объединением Национальных Музеев и лично Сандрин Бернардо, лектором Лувра и специалистом по Древнему Египту**



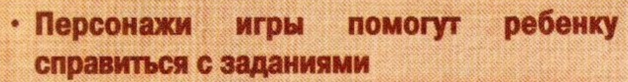


- **Развивающие и обучающие мастерские, в которых можно получить исчерпывающее представление о египетских ремеслах**





- **Забавные мини-игры, интерактивная энциклопедия**



- **Персонажи игры помогут ребенку справиться с заданиями**



- **Три уровня сложности, игру можно адаптировать применительно к любому возрасту (от 7 лет и старше)**











Илья Николаевич

Syberia

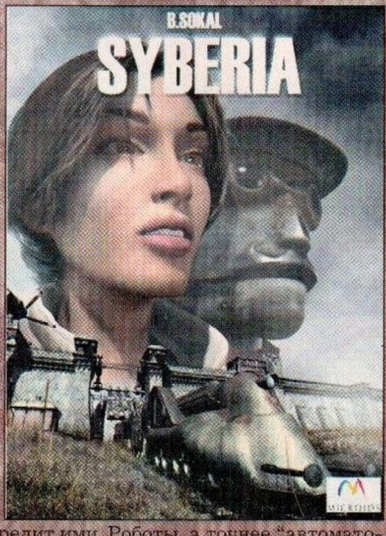
Toy Story

Издатель	Microids, "1C" http://www.microids.com, http://www.1c.ru
Разработчик	Microids http://www.microids.com
Жанр	Adventure
Требуется	Pentium II 350, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 500 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.syberia.info
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2536.html
Смотри на диске	Обои, скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.8

Время освоения: до 0.1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо



Согласитесь, в последнее время стало модным поругивать жанр адвентюр и говорить, что, дескать, умерли они. Как на зло, отечественные игроделы порой только усугубляют положение, пачками штампуя нелепый анимированный ширпотреб про разных анекдотичных личностей и примкнувшего к ним специального агента.

Тем более удивительным является тот факт, что кто-то еще делает по-настоящему хорошие адвентюры. Пусть это не Lucas Arts и Sierra, и главного героя (точнее героиню) зовут не Гайбраш и не Ларри, а вовсе даже Кейт Уокер, факт остается фактом. Жанр еще рано списывать со счетов и заносить в раздел "упокоившиеся с миром". Встречаем. Кейт Уокер и игра с родным и, в чем-то даже близким названием, Syberia.

А при чем здесь Сибирь?

Нет, это не продолжение Cyberia, как мне долго и доверительно рассказывали некоторые товарищи. Поначалу все гораздо проще и обыденнее...

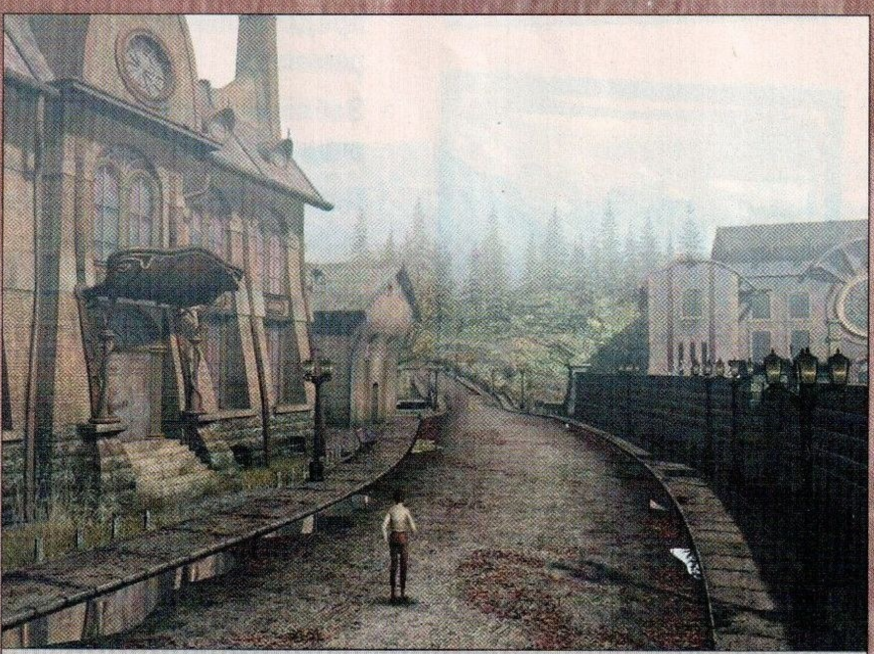
Итак, имеет место быть небольшой альпийский городок, территориально принадлежащий Франции. Девушка Кейт, молодой адвокат, прибывает в городок чтобы закончить заключение одной простой, но крайне выгодной сделки. Ей всего лишь нужно довести до конца процесс покупки ее клиентом, одной из крупнейших мировых кампаний по производству игрушек, местного заводика, который принадлежит старейшей в городе семье – Воралбергам. Кейт прибывает в город исполненная энтузиазма, однако, проходит пара часов, и энтузиазм медленно покидает молодую адвокатессу...

С самого начала все пошло наперекосяк. Уже на въезде в город Кейт столкнулась с причудливой процессией, которая оказалась похоронной: Анна Воралберг, единственная хозяйка заводика и, можно сказать, "цель" Кейт, изволила скончаться, не дождавшись подписания контракта. Да и сам городок оказался не очень-то вменяемым. Поскольку семейство Воралбергов, единственное достояние города, уже более восьмисот лет только тем и занималось, что проектировало различные механические устройства, в основном игрушки, все городское население просто бредит ими. Роботы, а точнее "автоматоны", как называют свои механические игрушки жители города, буквально повсюду. Кейт приходится заводить ключом игрушечного человечка даже для того, чтобы позвонить в звонок на ресепшене...

Дошло дело и до Сибири...

Думаю, я не покривлю душой, если скажу, что Syberia – это первая адвентюра, которая заинтересовала меня за последние несколько лет. Скорее всего, виной тому неповторимая атмосфера, которая приковывает пациента к игре с первых секунд. Тихий мирный городок во французских Альпах. Приглушенные краски горного утра. Птички летают вокруг дымоходов причудливых маленьких домиков. Не менее привлекательна и "сумасшедщинка", которую замечаешь с первых мгновений, проведенных наедине с игрой. Человекоподобные игрушеч-


Причудливые "игрушечные" похороны


Великолепный альпийский пейзаж

ные механизмы, которые встречаются в игре на каждом шагу и заменяют практически все привычные нам приборы – это нечто особенное. Нечто особенное и то, как авторам удалось столь искусно нарисовать этот маленький, автоматизированный с помощью игрушек город, не переступив при этом какой-то едва ощутимой грани, не скатившись в нелепый идиотизм...

Да и сюжет не дает заскучать. Расслабленность, которую создает начало игры, в пух и прах разносят последующие события. И вот мы уже не ходим, разглядывая узенькие и пустынные городские улочки, а проникаем в самые неожиданные места, и по крупицам собираем информацию, из которой по кусочкам выстраивается картина событий, которые предшествовали нашему появлению. Событий, которые превращают обычную историю загнивающей и некогда богатой и известной семьи в нечто совсем другое, мистическое и таинственное...

Проходит пара часов, и Кейт узнает еще более огорчительное для себя обстоятельство: брат Анны Воралберг вовсе не умер, как ей до этого рассказывали, а вовсе даже жив и здоров, и в данный момент находится где-то в районе Сибири. И это, поверьте мне на слово, самое незначительное из потрясений, которые нам (и Кейт) предстоит перенести в процессе игры. В Syberia найдется место всему: и фантастике, и мистике, и даже, в какой-то степени, археологии.

Отрада глаз моих

Я не хочу сказать, что Syberia безупречна. Вовсе нет, в ней есть недостатки, и, иногда, довольно заметные. Так, например, некоторые загадки предстоит решать, бегая туда-сюда такое несметное количество раз, что, честно говоря, начинаешь раздражаться. А есть проблемы, которые фиксятся просто, благо решение под самым носом, однако почему оно там оказалось – никому непонятно. Так, например, в самом начале игры нужно попасть на чердак особняка Воралбергов. Рядом с домом стоит раздвижная механическая лестница, но ключа к ней нет. Почему этот ключ валяется в некоем подобии фонтана в близлежащем парке лично мне не понятно.

Однако все-таки по большей части Syberia на удивление логична. Именно эта логичность и не дает оторваться от игры, когда следы умиления милым альпийским городком начинают пропадать – обычных для адвентюр ситуаций типа "вашу мать, ну я уже все перепробовал, что делать-то?!" в игре на удивление мало.

Управление и интерфейс тоже не подкачали. Набор возможных действий сведен к минимуму – взять/использовать/поговорить/пойти. Однако интеллектуальный курсор непременно заставит Кейт сделать нужное действие, и вообще ведет себя на редкость хорошо, не омрачая жизни и без того усталым любителям приключений. Да! Я, конечно, не уверен, но, по-моему, это первая игра, где с пиксельхантингом и тупым перебором пытаются бороться, причем успешно. Делают разработчики это с помощью все того же курсора. Более вам не придется судорожно тыкать каким-нибудь предметом по всему экрану, только потому, что игра дает вам использовать любой предмет где угодно, и только после ехидно сообщает, что, мол, ни фига, подумай еще. В Syberia у каждого предмета есть свое место в повествовании, и курсор своевременно сообщит вам, что, да, здесь, и только здесь, можно применить эту штуку. Не бог весть что, конечно, но, хотя бы, спасает от бездумного издевательства над левой кнопкой мыши...

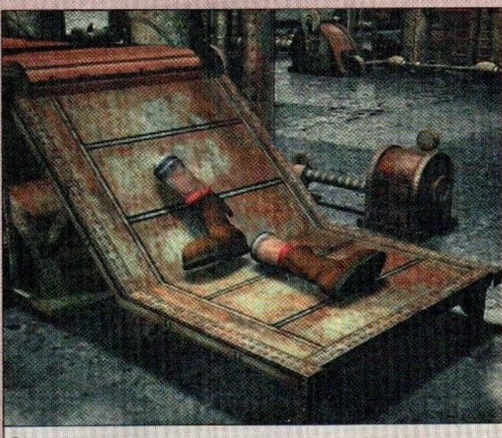
Кто сказал Myst?!

В общем-то, это сказал я. Очень, знаете ли, напоминает. Те же бесконечные диковинные устройства, правда, куда менее маразматичные. Та же атмосфера таинственности. И картинка очень похожа. Единственное различие: Syberia действительно выглядит красиво и современно (это, знаете ли, мой запоздалый пинок в адрес Exile). Графика действительно радует глаз. Бэкграунды двумерны, но выполнены с огромной тщательностью и любовью; жаль только, что недостаточно оживлены анимацией. Спецэффекты, там, где они уместны, выглядят бесподобно, особенно вода в различных своих проявлениях.

Трехмерные модели персонажей вообще выше всяческих похвал. Я вообще не уверен, что когда-нибудь встречал подобную проработку персонажей. Которые, кстати, еще и очень недурственно озвучены.

Между прочим...

Потрясающее графическое решение игры принадлежит французскому художнику Benoit Sokal. В 1999 он сделал хорошо знакомую нам всем Amerzone, которая получила приз Pixel-INA на фестивале Imagina в Монако (в том же 1999 году). Посмотрим, какие призы отхватит его новое творение.



Это вовсе не то, что вы подумали, а ноги для робота

Играть!

На этом оптимистичном для игры лозунге я заканчиваю свое повествование, хотя можно было бы рассказать еще много всего. Игра замечательная, и, несмотря на недостатки, на которые мы почти закрываем глаза, она все же является достойным представителем жанра, да не на безрыбье, а просто так, исключительно самим фактом своего существования. Столь качественных и интересных адвентюр не было уже давно, поэтому каждый любитель этого благородного жанра должен, отринув всяческие нытия по поводы кончины, безрыбья, опять же, и прочего подобного, немедленно бежать за "Сибирией" и получать удовольствие от хорошей игры.





Джаз и Фауст

Старая сказка

Андрей Егоров



Издатель	"1С" http://www.1c.ru
Разработчик	Сатурн-Плюс http://www.saturnplus.ru
Жанр	Квест
Требуется	Pentium 233MMX, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM
Сайт игры	www.jazzandfaust.ru
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2369.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.7

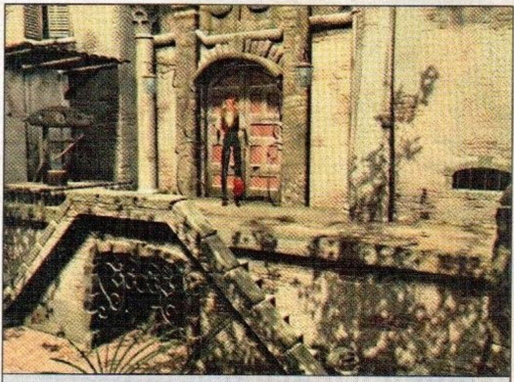
Время освоения: 15-20 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Русские квесты – явление весьма предсказуемое: обычно фантазия наших разработчиков ограничивается очередной игрушкой с мультяшной графикой, незатейливым сюжетом и вполне традиционным игровым процессом, заключающимся, в основном, в поиске и коллекционировании разнообразных предметов и решении головоломок.

Что же касается "Джаза и Фауста", о котором у нас собственно и пойдет речь, то с уверенностью можно сказать, что "Сатурн – Плюс" удалось сделать достаточно качественную игру, которая придется по вкусу поклонникам жанра. Приятно радует, что российское квестостроение сделало большой шаг вперед от ШтЫрлицев, Вовочек, Петечек и прочих фольклорных отпрысков. У воронежцев получился качественный продукт с неплохой графикой, захватывающим, хотя и вполне ординарным для жанра, геймплеем.



Таверна "Два Ножа" - любимое место отдыха местных моряков



На улице перед полицейским участком: "Хорошо, что хоть отделался штрафом"

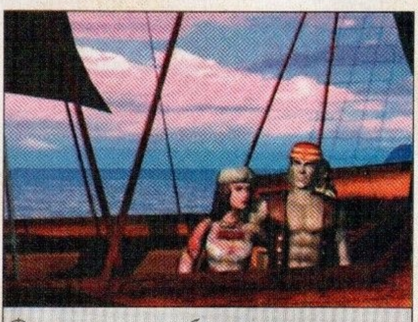
Давным-давно...

...на небольшое государство, затерявшееся где-то в песках огромной пустыни, напало огромное войско под предводительством принца Алькаима. Дальнейшая судьба страны решилась в считанные минуты – нападающие захватили дворец, расправились с Верховным Правителем и взяли власть в свои руки. С тех пор Алькаим начал править страной и царствовал на протяжении многих лет.

У царя Красных Песков была дочь – принцесса Луза. Когда новый правитель убил ее отца, она была еще совсем ребенком, но, когда девушка подросла, Алькаим забрал ее к себе в гарем и прекрасная принцесса стала его любимой женой. Через некоторое время в стране вспыхнуло восстание, и неудавшемуся диктатору ничего не оставалось, как позорно бежать из дворца, прихватив с собой сокровища, любимую жену и своего племянника Селима. Еще в детстве Луза поклялась отомстить за смерть отца, и ей это удалось – она поссорила дядю и племянника.

В процессе поисков

Поиск предметов в игре - занятие весьма хлопотное. Советую внимательнее обследовать каждую локацию – вполне возможно вы не раз пройдете мимо нужной вам вещи, так и не заметив ее. Головоломки в игре никак нельзя назвать слишком сложными: нашли кружку на столике у таверны – наполнили ее водой в фонтане на соседнем экране – освежили водой из кружки бродягу под мостом рядом – поговорили с ним и идем дальше. Некоторые персонажи будут просить вас что-то раздобыть для них, а взамен вы получите либо другой предмет или же какую-нибудь важную информацию, которая поможет вам в поисках сокровищ. Все более чем традиционно для квестов, но скучать не придется.



Фауст и его возлюбленная: и жили они долго и счастливо...

Проходить "Джаз и Фауст" можно за одного из двух персонажей, которые предлагаются на ваш выбор в самом начале: либо за хитрого и расчетливого контрабандиста Джаза или же за мечтателя и неисправимого романтика капитана Фауста, безнадежно влюбившегося в одну принцессу. Сценарии наших героев значительно отличаются друг от друга, несмотря на то, что исследуют они практически одни и те же локации, в конечном счете, мы имеем "две игры в одном флаконе" и это плюс.

Смотрим и слушаем

Выглядит "Джаз и Фауст" совсем неплохо: персонажи, предметы и локации прорисованы на самом высоком уровне. Отдельной похвалы заслуживают световые эффекты. Поражает исполнение деталей, которые вроде бы не играют большой роли. Великолепно прорисована вода, по небу днем плывут облака, а когда наступает ночь, светят звезды.

Звуковая сторона также не вызывает нареканий – великолепно и с изящной долей юмора озвучены диалоги, да и музыкальное сопровождение вносит свой неоценимый вклад в атмосферу игры.

Умозаключения и выводы

Вывод всего один: у "Сатурн–Плюс" получился действительно интересный квест – с хорошей графикой, великолепным музыкальным и звуковым сопровождением, интересным и захватывающим геймплеем и хорошим сюжетом, за которым можно провести несколько дней в поисках пропавших сокровищ. Честно-честно.

Комментарий Ивана Жилина:

На самом деле все вышенаписаное – есть более чем мягкое отношение автора к скорби мирового квестостроения именуемого "Руссоквест". "Джаз и Фауст" это конечно не "Вовочка и П", но отличия не так уж и велики.

Neverwinter Nights

Ночи, лишающие сна

Кшаду



Ты – Ночь.
Но ярче солнечного дня
Твой свет...
Стихотворение

Издатель	Bioware http://www.bioware.com/
Разработчик	Infogrames http://www.infogrames.net/
Жанр	RPG
Требуется	Pentium III 500MHz, 128 Mb RAM/256 Mb RAM , 3D 32 Mb
Рекомендуется	Pentium III 800MHz, 256 Mb RAM
Сайт игры	http://www.neverwinternights.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1187.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Дизайн	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□

Рейтинг 9.2

Время освоения: неделю, не меньше
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

Сразу признаюсь – я ждал именно ее. Даже когда пел хвалебную оду Morrowind'у, то ничуть не сомневался: вот выйдет она и все сразу поймут - это лучшая ролевая игра года. Она вышла - и, я думаю, все всё поняли, а если кто не понял, то это их проблемы.

Bioware'овцы в очередной раз доказали, что в деле создания качественных RPG с ними могут поспорить разве что их недавние коллеги по "интерплеевскому" альянсу из Black Isle Studio. Сотрудничеству с Interplay пришел конец, и теперь фирма нашла себе пристанище под плавниками другой издательской "акулы" – Infogrames. Однако сей факт никоим образом не сказался на качестве выпускаемой продукции.

Нас пугали 3D-движком, который по определению (с точки зрения любого ролевика) suxx. Нам говорили, что основной упор будет делаться на "мультяху" (и это действительно так), а синглу останутся жалкие крохи. Особо продвинутые снобы предсказывали, что грамотно реализовать правила DD 3d Edition в компьютерной игре невозможно в принципе. И что мы видим? Пессимисты забыли про свой пессимизм и сутками рубятся в Neverwinter Nights, а оптимисты даже не злорадствуют по этому поводу: им тоже некогда. В конце концов, мы хотели хорошей игры? Мы ее получили. Так давайте просто радоваться.

То, что доктор прописал

На северо-западном побережье материка Faerun находится крупный город и порт Neverwinter. Не самый бедный, надо сказать, город. Однако пришла беда: начался мор. Причем, мор не простой, а насланный магическим путем некими скрытыми врагами города. Обычными средствами болезнь не лечится, а на людей, померших от нее, не действуют даже самые сильные воскресительные чары. Однако стало известно, что можно изготовить лекарство, способное побороть мор, для чего нужны четыре магических существа. Существ приобрели и доставили из великого города Waterdeep. Но враг оказался коварным, и смог организовать нападение на Академию, где существа находились под охраной. Нападение было отбито, но "лекарственное сырье" под шумок сделало ноги и отправилось бродить по улицам впавшего в панику города.

А тем временем был брошен клич о помощи, и со всей округи в город съехались добры молодцы: кто за славой, кто за звонкой монетой. Одним из них и окажется ваш персонаж. Сразу же следует первое задание: найти и вернуть сбежавшее "лекарство", иначе городу грозит полная анархия. Понятное дело, после героических подвигов и прочих славных дел город был спасен.

Но проблема оказалась, увы, гораздо серьезнее и глубже. Так что героических деяний впереди несметное множество, а в конце – законный пьедестал почета и слава Великого Героя.

И роди богатыря...

Как наверняка знают многие поклонники ролевых игр, NWN является компьютерной игрой, сделанной на основе правил ролевой системы Dungeons&Dragons 3rd Edition. Именно в соответствии (практически полном) с этими правилами и будут происходить в игре различные события. А начинается все, как и положено, с процесса создания персонажа. Сразу скажу, персонаж (PC) у вас будет один, как и в серии BG. Кстати, одно время разработчики обещали, что можно будет перенести в NWN своего героя из BG, однако от этой затеи отказались в связи со сложностями с конвертацией из старой редакции в новую. Так что создавать своего богатыря (или богатыршу) вам придется с нуля.

Сам порядок создания персонажа практически не отличается оттого, что было в BG. Поэтому заострять внимание я на нем не буду. Отличия начинаются, когда дело доходит до атрибутов. Их по-прежнему шесть, однако теперь "манчкинить" при помощи виртуальных костей нам не дадут. Все значения атрибутов имеют среднее значение 8. В зависимости от того, какую расу вы выбрали, некоторые значения изменяются (например, полуорки имеют +2 к силе и −2 к Интеллекту и Харизме). Вам даются 30 очков, которые и надо будет распределить между атрибутами, причем чем выше значение - тем больше цена, а более 18 поднять нельзя, если только у вас нет расовых бонусов (например, полуорку силу можно поднять до 20).

После того, как определились со значениями атрибутов, вам предложат вы-





бор: либо вы возьмете одну из готовых схем распределения навыков (skills) и искусств (feats), либо будете сами выбирать скиллы и фиты для своего персонажа. Объяснять, что да как надо делать в этом случае, я не буду. Слишком уж много чего, хватит не на один гайд. Или читайте мануал или правила "трехи", спрашивайте советов на форумах игровых сайтов, или возьмите готовую схему. Хуже не будет.

Затем остается только выбрать фигуру вашего бойца, цвет кожи, прическу – и можно в поход. Ибо труба уже заждалась. Скоро начнет ругаться, как сантехник с бодуна.

Экономично, экологично и просто прекрасно

Окружающий мир, в целом, прекрасен, разве что иногда какие-нибудь гады устанавливают на ваших путях-дорогах всевозможные ловушки, подсовывают вам закрытые ящики, норовят, причинить иной моральный или физический урон. Так как личных умений на то, чтобы сладить со всеми этими недоразумениями, не всегда хватает, создатели игры решили вам подкинуть друзей-товарищей. Друзей всего шесть: Бардесса, Клиричка, Вор, Сорсерер, Варвар и Монах, в мануале имеются их описания. Только вот, увы, одновременно больше одного друга вы с собой в путь-дорогу взять не сможете, так что предстоит нелегкий выбор. Я для себя сделал таковой в пользу вора: на мой взгляд, по сумме всяческих достоинств он перевешивает остальных. Но я своего решения никому не навязываю.

И еще одна фича касательно друзей-сопартийцев. Напрямую управлять ими, увы, нельзя. Система похожа на ту, что была в Фолаутах: вы задаете коллегам некую схему поведения, а дальше они уже сами. Разумеется, такой подход имеет свои издержки, ибо AI сотоварищей отнюдь не сверкает алмазными гранями, но выбирать все равно не из чего.

В остальном же геймплей очень напоминает BG (особенно вторую часть). Имеется сюжет, который двигается по мере выполнения основных квестов, да NPC попадаются достаточно интересные, да и поболтать есть с кем. Побочных квестов также хватает. Да и любители коллекционировать предметы материальной культуры в накладе не останутся. Выбор оружия, брони и прочих девайсов, как обычных, так и магических, BG'ешному ничуть не уступит.

Интерфейс, как и во всех предыдущих творениях Bioware, не вызывает никаких нареканий. Все очень просто и понятно. Имеется любимая ролевым народом кукла, на которую можно вешать все, что вешается. При этом различные одежды и украшения между собой не конфликтуют, надеваются без капризов (если только нет классовых огра-



ничений). Правда, если разные девайсы дают однотипные бонусы, то в ход вступает правило поглощения более высоким более низкого. Если наручи дают +2 к броне, а у вас есть уже плюс третья кольчужка, то никаких бонусов от наручей вы не получите, увы. Зато, защитное колечко бонус даст, ибо он (бонус, в смысле) другого типа (кольцо создает вокруг персонажа защитное магическое поле).

Управление персонажем никаких сложностей доставить не должно. В начале игры с вами проводят обучение, так что если вы его пройдете, то дальше все будет просто и понятно. Впрочем, если не пройдете, то тоже будет, просто времени на понимание уйдет больше.

Вашим единственным коллегой можно управлять путем отдачи ему различных приказаний по ходу боя. Некоторые моменты (как, например, каким оружием атаковать – дальнобойным или рукопашным) можно изменить только в личной беседе, так что во время боя будьте осторожны – диалоги игру на паузу не ставят, нужно делать это самому.

Не стой под attack of opportunity!

Что касается боевки, то она, конечно же, стала гораздо проще, чем была в BG2, и это, пожалуй, самый главный минус Neverwinter Nights. Произошло это, понятное дело, из-за невозможности создания полноценной партии, а также того самого "непрямого" контроля за единственным соратником (все остальное – и реалтайм, и паузы, и прочее осталось практически таким же, как и в BG, единственно что игра теперь "разучилась" самостоятельно останавливаться в случае выполнения тех или иных заранее заданных условий). Соратник в бою не то чтобы полный идиот, но с умом у него очевидные проблемы.



Если кастер, допустим, будет стоять в зоне поражения противника, то у него никогда не достанет ума на то, чтобы выйти из этой самой зоны, перед тем, как начать колдовать, дабы не нарваться на "attack of opportunity". Кстати, раз уж зашла речь об этих атаках, то надо сразу признать: правила DD3 воплощены практически досконально. Навыки постоянно используются, или проверяются во время тех или иных действий компьютером автоматически, то же относится и к фитам. Всевозможные фичи, типа уже упоминавшейся выше AoO, реализованы в полной мере. Имеются, конечно, отдельные недочеты, но я не буду на них останавливаться. Слишком уж они несущественны.

Что касается магии, то реализована она на очень высоком уровне. Про визуальные эффекты несколько позже, а что касается сути, то заклинаний в игре несколько сотен (сбился, когда пытался сосчитать, но сотни три-четыре имеется точно, можете сами убедиться – в мануале они все есть). Причем, в точном соответствии с "классовостью". При таком выборе любые слова излишни, можно не сомневаться, что количество обязательно перейдет в качество.

Монстров тоже хватает. Они, само собой, крутеют по мере роста в уровнях вашего героя, иначе бы просто возникли проблемы с экспой. Дело в том, что как только вы становитесь сильнее, то вам сразу же начинают давать меньше опыта за убиваемых ранее врагов, что вполне логично, если не сказать привычно. Вообще, что касается данного вопроса, то прочтите мануал, ибо всего рассказать журнальные площади просто не позволяют.

Ты прекрасна, спору нет

Ну и теперь осталось только поведать вам про визуальные и звуковые красоты. Что касается визуального ряда, то он отменен, даже если учесть, что та груда металлолома, в которую превратился мой комп за год без апгрейда, увы, не позволила мне оценить прелестей графического движка в полном объеме (честно говоря, на моей конфигурации, а у меня Duron 800, TNT2 Ultra и 320 "мозгов", игра заметно подтормаживает, особенно, при больших скоплениях народа, на 800x600 и минимальных графических наворотах). Окружающие пейзажи превосходны. Света и тени сделаны по последнему слову. Текстуры очень сильно зависят от того, какую установку вы выбрали (и какая у вас видеокарта), и если все самое-самое, то жаловаться не придется. Видеоэффекты от заклинаний весьма впечатляют: сразу видны преимущества трехмерного движка перед двухмерным, который был в BG. Хотя, признаюсь, все эти красивости меня никогда особо не прельщали. Игра все же не женщина...

Зато озвучку оценить мой гроб еще позволяет. Голоса актеров, как обычно, выше всяких похвал. Музыка, на мой взгляд, лучше, чем в BG, к тому же больше стало всяких стилизаций "под древность". Словом, пять баллов (или десять – смотря какую систему использовать).

Иди и играй

Надоело уже жаловаться на журнальные площади, но тем не менее увы, именно они не дают рассказать про еще очень и очень многое, например, про мультиплейер. А ведь тут сделан большой принципиальный шаг вперед! В некотором роде у игроков появится возможность, если не испытать в полной мере прелести настольной ролевой игры, да еще и снабженной визуальным рядом, то, во всяком случае, попытаться получить уйму свежих впечатлений. Игроки могут сами создавать модули, а ДМ затем - издеваться над ними в свое полное удовольствие, вплоть до самоличного монстроуправления.

Но увы, согласно, заведенной в журнале традиции, остается место только для вывода. Хотя, чего, собственно, выводить-то? Вроде бы и так все ясно. Играть надо, и чем больше, тем лучше. Вот и весь вывод. Так что дерзайте, а я пошел.

Комментарий Ивана Жилина:

Так уж получилось, что обе ключевые ролевые игры этого года (ну, на настоящий момент ключевые, хотя ничего сходной грандиозности пока не планируется) попали к одному автору. Автор, как водится, имел личные предпочтения, хотя и следовал заветам политкорректности, обозревая в прошлый раз Morrowind, и коль скоро последний был хорош, то и получил рейтинг и ревью по заслугам.

Однако в данный момент мы имеем случай с явными личными пристрастиями. Да, я тоже уважаю все, что выходило из стен Bioware, а AD&D вообще суть моя ролевая молодость и ностальгия. Но все же хочется отметить, что если Morrowind по отношению к своим прямым предкам почти не сделал шага назад, и хотя бы сумел удержаться на прежнем уровне, то Neverwinter... Огромный шаг вперед по сравнению с BG был сделан исключительно на плечах DD3, то есть только за счет резкого изменения базовой системы, и не командой разработчиков, а фирмой-хозяином. В отношении же боя опосредованный контроль за сотоварищами портит многое.

А в принципе... Рейтинг лишь чуть ниже, чем у Morrowind, но это не помешает ей стать лучшей ролевой игрой года. А вот станет ли она, посмотрим все же ближе к декабрю.


Пластилиновый сон
Новое пластилиновое приключение
— все персонажи, предметы и игровые уровни сделаны из пластилина
— огромное количество полноэкранных роликов
— оригинальный дизайн
— занимательный сюжет
— масса юмора
1С
Фирма "1С"
AVALON
AVALON STYLE ENTERTAINMENT

Trainy

Морозко (Fairy Tale about Father Frost, Ivan and Nastya)

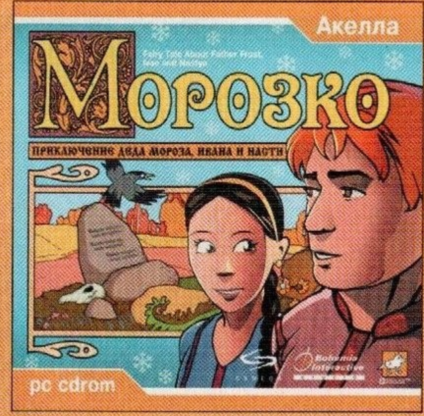
Новая сказка на букву "М"

Издатель	Cenega, Акелла http://www.cenega.com, http://www.akella.com
Разработчик	Bohemia Interactive http://www.bohemiainteractive.cz
Жанр	Adventure
Требуется	Pentium II 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 200, 32 Mb RAM
Сайт игры	http://www.akella.com/pub-ft-ru.shtml
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2250.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Сюжетная линия
Ценность для жанра

Рейтинг 6.2

Время освоения: от 0 до 0.1 часа
Сложность: низкая
Знание английского: не нужно



Не знаю, как вам, а мне русские народные сказки никогда не внушали особого доверия. Как-то от них всегда веяло незамысловатостью и неоригинальностью. Почему совокупное народное воображение за многовековой период не придумало ничего более разнообразного, чем три базовых варианта сюжета, семь-восемь основных персонажей и десяток-другой характерных фраз, мне не ясно. Кроме того, крайне странным кажется стремление людей сделать героями своего эпоса не умниц, красавцев и несомненных талантищ во всех отношениях, а аляповатых недоумков, попадающих из раза в раз в одни те же неприятности, независимо от пола, возраста и погоды за окном.

Предположим, я и сама недалеко ушла. Предположим, моему кругозору не хватает широты, а взглядам - свободы, но объясните мне, почему поиском невест для сыновей надо озадачиваться путем разбрасывания стрел по округе, почему каждый, будь он Иван-царевич или Иван-дурак, норовит немедленно сделать то, про что было сказано "Ни в коем случае!" и почему раз за разом, дед, угнетаемый злобствующей женой, отводит свою малолетнюю дочку в лес, оставляя ее там на растерзание волкам, разбойникам и доморощенным маньякам?

Сказка "Морозко", которая и повергла меня в столь мучительные для читательского ока разглагольствования, недалеко ушла от своих собратьев. Все, что хранят о ней мои воспоминания, ограничивается леденящим душу вопросом дедушки-садиста "Тепло ль те, девица? Тепло ль те, красная?" и крайне нелогичным в преддверии близкой смерти от переохлаждения ответом "Тепло, дедушка". В остальном произведение не отличалось излишней оригинальностью. Добро, наверняка, победило.



Так что, сколь это ни прискорбно, любая сказка являет собой набор стандартных элементов, и каждый заинтересованный человек, соединив их в соответствии со своим полетом фантазии, может вписать главу в историю отечественного эпоса. Было бы желание.

Сборная солянка

Видимо, эта мысль не нова, и посетила не только мою воспаленную голову. Творческий дуэт компании Bohemia Interactive в качестве разработчика и компании "Акелла" в качестве издателя осчастливил нас новым квестом по мотивам русских народных сказок. Тот факт, что он называется "Морозко", не накладывает на него никакой ответственности, так как, несмотря на наличие основных действующих лиц (угнетаемая Настенька, Марфушенька-душенька, мачеха, дед Мороз), сюжет квеста впитал в себя отголоски практически всего русского народного наследия. Кроме Бабы-Яги, плечистого молодца и прочей разбойной нечисти, нас порадовали изрядной долей постсоветского юмора. Признаюсь, никак не ожидала встретить достославного Мичурина, стоящим на карачках и рыдающим над украденным экземпляром опытного образца свеклы. Последний момент заставил меня поменять решение и отнести игру не к разряду детских, а к разряду тех, в которые можно с удовольствием поиграть семьей. Квесты достаточно легкие, особенно поначалу, а папа с мамой смогут разъяснять ребенку значение слова "мотыга", переругиваться за его спиной, стоит ли рассказывать Мичурину, что слямзил свеклу, и в свое удовольствие хихикать над шутками, которых ребенку все равно не понять. Нет сомнений, можно обойтись и без родителей. Интерфейс прост до такой степени, что даже в чем-то элегантен, задания и загадки достаточно сложны, чтобы над ними подумать, но не более. Удовольствие, скорее, для младших школьников. Им и тематика близка, и детективностью Гарри Поттера они еще не слишком избалованы.


Другие, еще более русские, и еще более народные бандиты

Русский народный Дискей, и не только

Игра плоская, рисованная, но вполне симпатичная. Лица персонажей являют собой помесь диснеевской и отечественной анимационной традиций, что добавляет им некоторой прелести. Правда, Настенька, увидев перед собой кур, обходит стайку по аккуратному многоугольнику, но это не слишком мешает атмосфере игры. Слишком ей мешают актеры озвучания, которые за что-то ненавидят наших школьников, не иначе. Если бы бабушка в детстве рассказывала мне сказки голосом, который использует для этого занятия старушка в ролике заставки, я бы выросла маразматическим злобным существом. Настенька, судя по голосу, истеричка. При появлении на пороге мачехи я неизбежно подпрыгивала на стуле - с таким голосом надо быть генералом, можно в отставке.

Тем не менее, это неплохой детский квест: красивый, интересный и смешной. А что еще нужно детскому квесту?



1С® Ассоциация магазинов Мультимедиа

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в
фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская,
21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Рыцари Морей

НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»



ЖДИТЕ ВЕСНОЙ

Дмитрий Карасев aka d0k

Возвращение титана

И восстали машины из пепла...
Из к.ф. "Терминатор"

"Я давно лежу на дне, мои мысли - мутный дым. Сколько лет прошло с тех пор, когда я был молодым", - эти слова из песни "Ночных снайперов" неустанно крутились у меня в голове, когда я писал статью. Ровно 25 лет прошло с момента основания культовой компании Matrox. Ее имя стало синонимом слова "качество". Отличная картинка и производительность в 2D были основными козырями в ее борьбе с конкурентами. Но время 2D-карт прошло, и рынок заполнили 3D-акселераторы.

Matrox попробовала прорваться в уже занятую нишу со своими графическим решениями G200/G400, но их производительность, по сравнению с конкурентами, оставляла желать лучшего. Карты содержали в себе несколько инновационных решений, но производительность решала все... Фирменная технология обработки текстур Bump Mapping - основной козырь Matrox - была лицензирована конкурентами и по сей день применяется в новых графических решениях.



Профессионалы дизайна и графики, конечно, не променяли "старую добрую" Matrox на продукцию от конкурентов – в 2D карты по-прежнему не знали себе равных. Но постепенно nVidia и ATi вырвали у давнишнего конкурента и этот спасательный круг: качество RAMDAC у GeForce 2 и Radeon уже не уступало старичку Matrox G450. Кампания начала тихо тонуть, держась на плаву лишь за счет корпоративного рынка.

И вот, через два года после выхода последней карты на базе G400, компьютерный рынок всколыхнуло новое известие: Matrox все еще на плаву и снова появилась на рынке с новым чипом Parhelia 512, претендующим на первое место в сегменте Hi-End-видеокарт.

Название нового продукта прославленной компании в переводе означает "ложное солнце" - преломление солнечных лучей в воздухе, в результате которого в небе появляется "ложное", искаженное солнце. Само название символизирует стремление компании Matrox подчеркнуть отличное качество изображения новой видеокарты и применение новых запатентованных технологий.

Тактико-технические характеристики

Вначале вкратце о технических характеристиках продукта в сравнении с ближайшими конкурентами:

GPU	Parhelia 512	3Dlabs P10	GeForce4 Ti	RADEON 8500
Шина памяти, бит	256 DDR	256 DDR	128 DDR	128 DDR
Частота памяти, МГц	325	250	325	275
Частота ядра, МГц	250(?)	250	300	275
Полоса пропускания	~20 Гб	~20 Гб	10.4 Гб	9.6 Гб
Максимально доступный объем локальной памяти	256 Мб	256 Мб	128 Мб	128 Мб
Вершинные шейдеры, версия	2.0 (4 блока)	2.0 (4 блока)	1.1 (2 блока)	1.1
Пиксельные шейдеры, версия	1.3 (5 блоков)	1.3	1.3	1.4
Текстур за проход	4	8 (до 16 выборок)	4	6
Текстурных блоков	4	2	2	2
Пиксельных конвейеров	4	4	4	4
Анизотропия	8, 16	?	8, 16, 32	RIP- мэппинг
Встроенные RAMDAC	2 (10 бит)	2	2	2
Встроенный TV-Out	1	нет	нет	нет
Вывод на несколько мониторов	2 (3)	2	2	2
FSAA	16x FAA (фрагментный)	8x MSAA	4x MSAA	6x pattern MSAA

От конкурентов новинка Matrox выгодно отличается мощной 256-битной шиной обмена с памятью. 20 Гбайт/с – этот результат более чем вдвое превышает возможности шин Radeon 8500 и GeForce 4Ti. Быстрый обмен с видеопамятью обеспечит детищу Matrox непревзойденную скорость в насыщенных графикой и текстурами программах. 256-битная шина дает Parhelia 512 возможность работать с 256 мегабайтами видеопамяти, тогда как у конкурентов это число ограничено 128 мегабайтами.

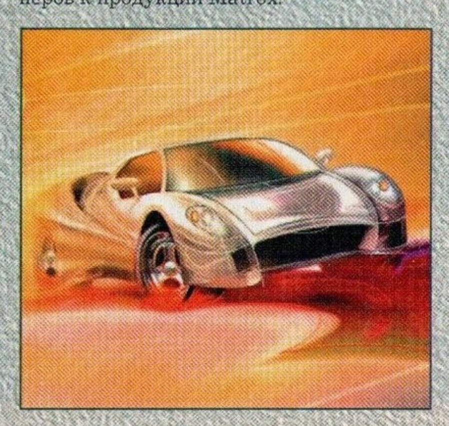
Налицо возможность обсчета видеокартой больших текстур без существенной потери в производительности. Текстурами такого размера теоретически могут оперировать и Radeon, и GeForce, но в них эта возможность ограничена узкой шиной обмена с памятью. Итак, первый плюс нового продукта Matrox – это возможность на деле осуществить то, что давно уже обещали ее конкуренты.

Следующий пункт – новый конвейер, способный обработать четыре текстурных блока за один проход. Видеокарты конкурентов, включая GeForce4 и Radeon 8500, умеют обрабатывать только два текстурных блока за такт.

На практике это означает, что при одинаковой тактовой частоте графического процессора (а он у Matrox будет работать на частоте 250 Мгц) Parhelia теоретически сможет давать вдвое большую производительность. В реальных приложениях разрыв, конечно, будет не столь велик, но он, наверняка, будет.

Parhelia-512 оснащен двумя десятибитными 400 Мгц RAMDAC, позволяющими одновременный вывод изображения на два монитора. В новом формате цвета RGBA, используемом в Parhelia, для отображения каждого из трех цветов применяется десять бит.

Использование нового формата изображения позволяет отобразить на экране до миллиарда цветов, делая изображение более насыщенным, а переходы между цветами – более плавными. Технология должна обеспечить доселе невиданное качество изображения. Это один из основных козырей компании, способный возродить интерес художников и дизайнеров к продукции Matrox.



И это еще не все, что касается аппаратных характеристик GPU: при использовании третьего RAMDAC на 230 МГц Parhelia поддерживает одновременный вывод изображения на три монитора с целью создания картинки, "окружающей" пользователя с трех сторон. Возможность, конечно, довольно экзотическая, но сам факт того, что можно играть в Unreal на трех (!) мониторах и видеть пространство вокруг себя чуть ли не на 180 градусов, поражает геймерское воображение.

А уж в гонках – вообще полное ощущение реальной виртуальности: в левом мониторе – левое боковое стекло, в правом – правое, а сам пользователь только головой крутить и будет. Для полного ощущения не хватает только монитора заднего вида. Отбросим шутки, технология и в самом деле революционная и свое законное место в игровых салонах она наверняка найдет. А когда-нибудь, может, и на наших столах.

Среди игр, поддерживающих эту технологию, числятся Unreal Tournament 2003, Microsoft Flight Simulator 2002, Imperium Galactica 3: Genesis, Trainz, Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, Haegemonia: Legions of Iron, Microsoft Flight Simulator 2002, Quake III Arena, Return to Castle Wolfenstein, Serious Sam: The Second Encounter, а также X-Plane.

Кроме того, Parhelia 512 поддерживает аппаратное ускорение воспроизведения DVD, что при десятибитном цвете и встроенном ТВ-выходе сделает компьютер полноценным домашним театром. Жаль только, что фильмы в новом формате пока еще не пишут...

Фейерверк желаний – фейерверк возможностей

Parhelia 512 обладает широким спектром запатентованных решений по улучшению качества как 2D, так и 3D-графики. Графический процессор поддерживает абсолютно все функции DirectX 8.1 и большую часть функций еще не вышедшего, но уже анонсированного и в настоящий момент проходящего бета-тестирование DirectX 9: Vertex Shader версии 1.3 и Pixel Shader 1.3, а также сверхновую технологию Displacement Mapping.

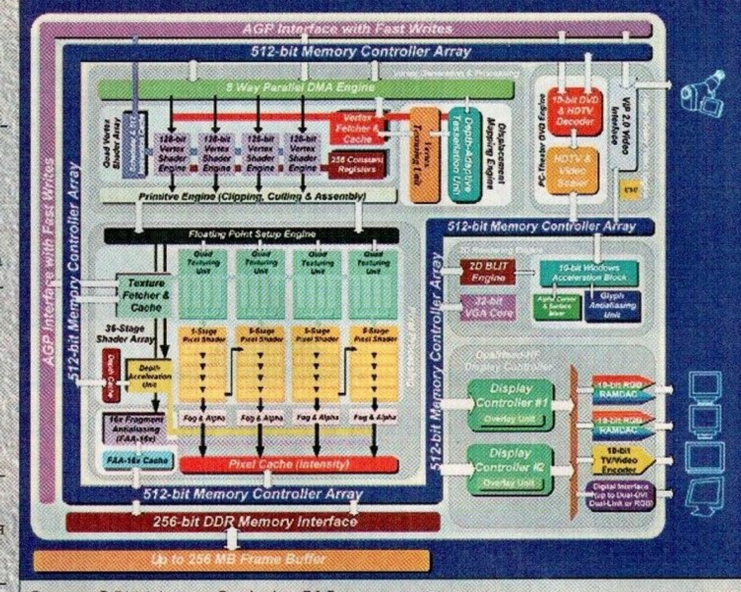


Схема GPU Matrox Parhelia 512

Вершинные и пиксельные шейдеры дадут потрясающее качество в самых новых играх, поддерживающих эти технологии, а мощная система обработки графической информации не даст карте "заглохнуть" при обработке столь больших объемов информации.

Начнем с технологии Displacement Mapping, являющейся одной из визитных карточек Matrox, а заодно лицензированной Microsoft для использования в новом пакете DirectX 9. Displacement Mapping – это логическое развитие идеи Bump Mapping. Основная задача новой технологии – получение объемных текстур фотографического качества. Сущность ее заключается в том, что на плоскую текстуру накладывается карта смещения, придающая текстуре окончательный объем.

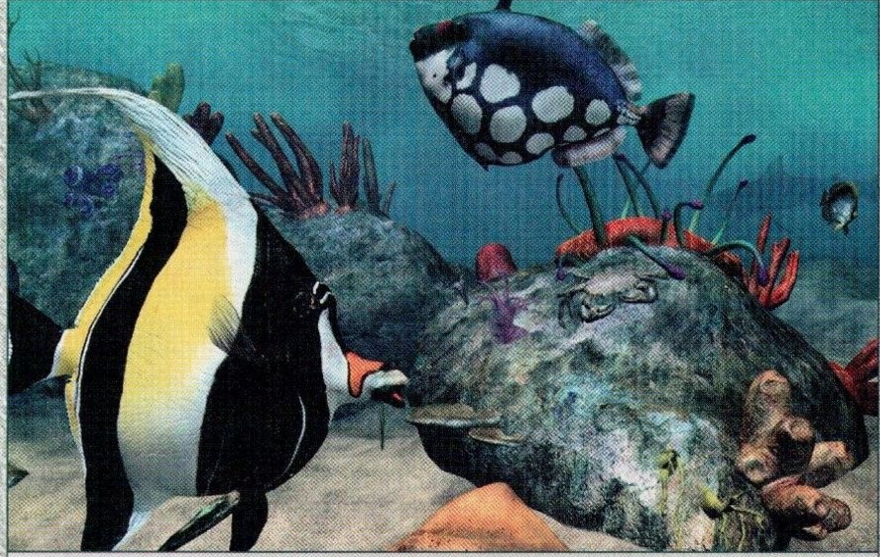
Matrox опять выдавливает головы

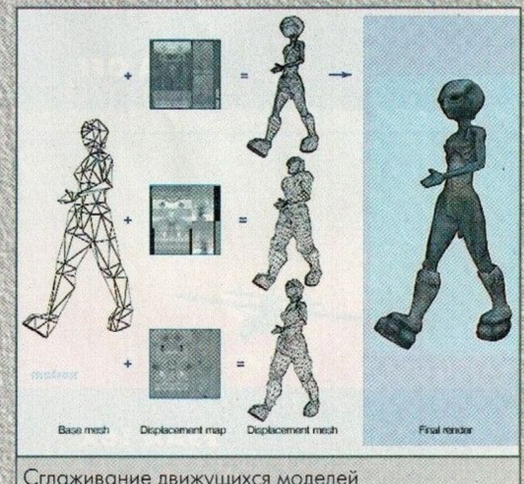
В итоге получаются фотореалистичные пейзажи доселе невиданного качества.

По технология Displacement Mapping применима не только для "заднего плана" и объектов окружающего пейзажа – использование новой технологии позволяет сгладить движущиеся модели игроков и монстров. Результат – "почти живые" оппоненты в компьютерных играх.

Следующая фирменная "фишка" новой карты - 16x Fragment Antialiasing (FAA-16x), фрагментное сглаживание изображения. Изюминка этой технологии заключается в том, что для снижения общей нагрузки на графический процессор выполняется сглаживание не всей картинки, а только пограничных полигонов, составляющих 2-5 процентов от общей картинки. Этим достигается потрясающее качество и высокая скорость сглаживания.

Единственный недостаток – технология определения вершинных полигонов порой дает сбои и в некоторых программах на экране могут появляться лишние артефакты. Но у пользователя всегда есть возможность отключить FAA-16x и включить патентованное Matrox 64 Supersampling сглаживание, по скорости и качеству не уступающее сглаживанию карт Radeon 8500 и GeForce4 . За один такт Parhelia способна обработать до шестидесяти четырех текстур, что вдвое


Только не подумайте, что перед вами фотография

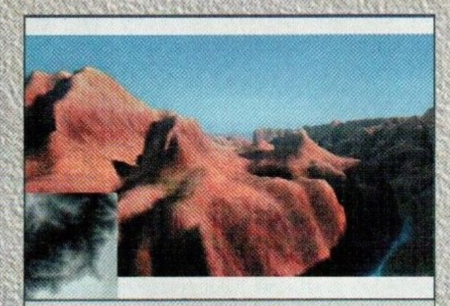


Сглаживание движущихся моделей





Обзор 180 градусов: камбала отдыхает



Рендеринг Гранд Каньона с использованием Hardware Displacement Mapping

Итоги

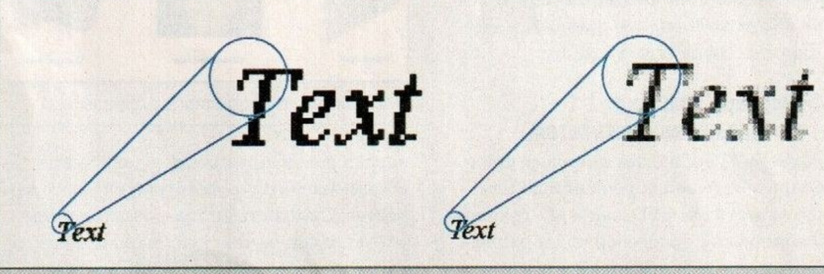
Первые продукты на базе нового чипа выйдут ориентировочно в июле этого года. Matrox решила выпускать видеокарты на новом чипе самостоятельно и не передавать лицензию на производство другим компаниям. Это означает только одно: непревзойденное качество исполнения, постоянный дефицит графических карт на рынке и высокие цены. Ориентировочная стоимость Parhelia 512 с 256 мегабайтами видеопамяти – 500 зеленых президентов, самая дешевая карта с 128-ю мегабайтами "на борту" - 400 у.е. Тут уж никуда не денешься, за новинки всегда хотели много...

Пора подвести жирную черту под написанным и вынести окончательное решение по новинке от Matrox. Продукт, с которым легендарная компания решила вернуться к активной борьбе, являет собой ярчайшую иллюстрацию фразы "Все в одном флаконе". Все наработки графической индустрии, поддержка еще не вышедшего стандарта DirectX 9, куча запатентованных технологий, улучшающих качество картинки. Очень мощный конкурент для GeForce4 и Radeon 8500, а также для грядущих NV30 и R300.

Не совсем ясна только ситуация с неполной поддержкой Matrox спецификации DirectX 9: ведь для того, чтобы карта была полностью DX9-совместимой, нужна еще версия 2.0 пиксельного шейдера, а этим карта не обладает, хотя вершинный шейдер – именно версии 2.0. Итак, налицо отличная видеокарта для любителей быть на самом гребне прогресса и почувствовать себя владельцем "шестисотого" среди обычных автолюбителей. Достойный шаг достойной компании – отличный залог светлого будущего рынка hi-end графических акселераторов.

превышает возможности конкурентов. Увеличение размера одной порции обрабатываемой информации позволяет производить полноэкранное сглаживание практически без потери качества.

Matrox, видимо, решила не упустить и ту часть ее покупателей, которые всегда ценили качество 2D-изображений в ее продуктах. Специально для них была изобретена новая технология Glyph Antialiasing, аппаратно сглаживающая неровности экранных шрифтов при работе в текстовых и графических редакторах и корректирующая их гамму для лучшей читаемости. Эта технология уже довольно давно включена фирмой Microsoft в линейку операционных систем Windows. В свойствах рабочего стола Windows есть специальная установка "Сглаживать неровности экранного шрифта", но на всех видеокартах возможность реализовалась по сей день только программно, загружая центральный процессор. Matrox решила добавить эту функцию в ядро графического процессора. Удивительно, почему до Matrox никто этого сделать не додумался, ведь аппаратное ускорение сглаживания увеличивает скорость прокрутки экрана и качество изображения, то есть хранит наши с вами глаза.



Сглаживание неровностей шрифтов

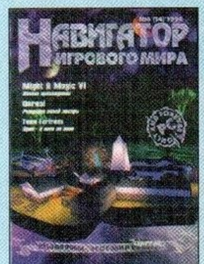




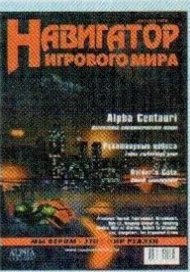
Уважаемые читатели!

Вы можете приобрести издания, представленные на этой странице

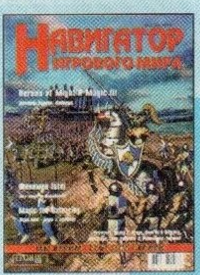




№ 6'98 - 20 руб.



№ 2'99 - 20 руб. + CD - 32 руб.



№ 3'99 - 20 руб. + CD - 32 руб.



№ 6'99 - 20 руб.



№ 10'99 - 20 руб.



№ 12'99 - 30 руб.



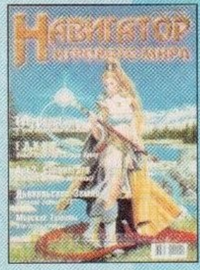
№ 2'2000 - 30руб.



№ 3'2000 - 30руб.



№ 4'2000 - 30 руб.



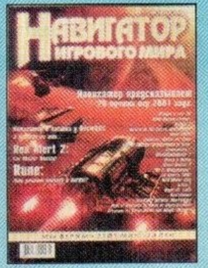
№ 9'2000 - 30 руб. + CD - 42р.



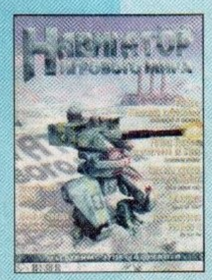
№ 10'2000 - 30 руб.



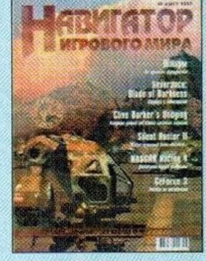
№ 11'2000 - 30 руб.



№ 12'2000 - 30 руб.



№ 2'2001 - 30 руб.



№ 4'2001 - 30 руб. + CD - 42р.



№5'2001 - 30 руб. + CD - 42р.



№6'2001 - 30 руб. + CD - 42р.



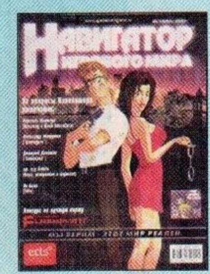
№7'2001 - 30 руб. + CD - 42р.



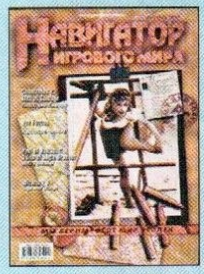
№ 8'2001 - 30 руб.



№ 9'2001 - 30 руб. + CD - 42р.



№ 10'2001 - 30 р. + CD - 42р.



№ 11'2001 - 30 р. + CD - 42р.



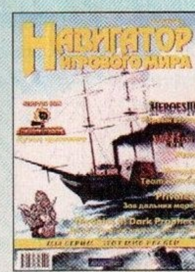
№ 12'2001 - 30 р. + CD - 42р.



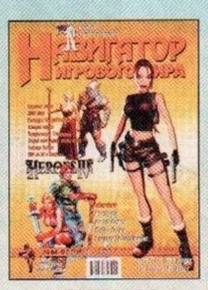
№ 1'2002 - 30 р.



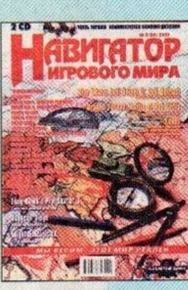
№ 2'2002 - 30 р. + CD - 45р.



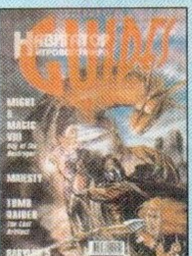
№ 3'2002 - 30 р. + CD - 45р.



№ 4'2002 - 30 р. +2 CD - 50р.

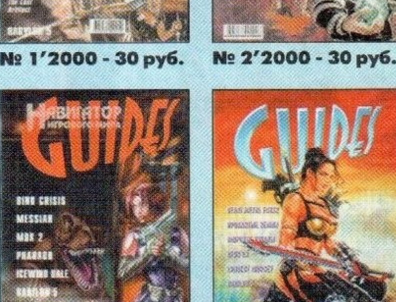


№ 5'2002 - 30 р. +2 CD - 60р.



№ 1'2000 - 30 руб.

№ 2'2000 - 30 руб.



№ 3'2000 - 30 руб.

№ 4'2000 - 30 руб.

Выпуски журнала можно купить



Cheats

Юрий Катков

ESPN Primetime 2002

SUPERMAN – супер-прыжки;
ALOHA – открыть стадион "Pro-Bowl" и команды AFC и NFC;
HOWDY – открыть стадион "Reliant" (Texans') для тренировок;
SHAKE IT UP – погода в крытых стадионах;
SHOW EVERYONE – показать всех;
SCOREBOX – контролировать очки.

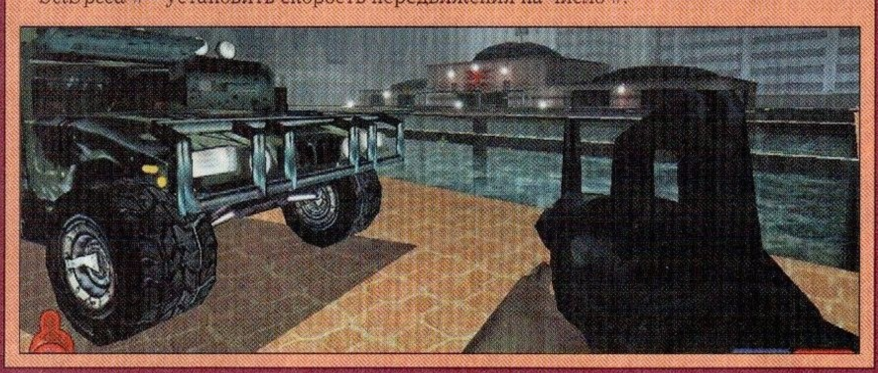
Muscle Car II: American Spirit

Во время игры нажмите **[Tab]** и, удерживая клавишу нажатой, вводите коды. После ввода отпустите **[Tab]**.
UNOCOP – убрать полицию;
UNOCASH – получить $10000;
UNOSPEED – изменить скорость.



Mobile Forces

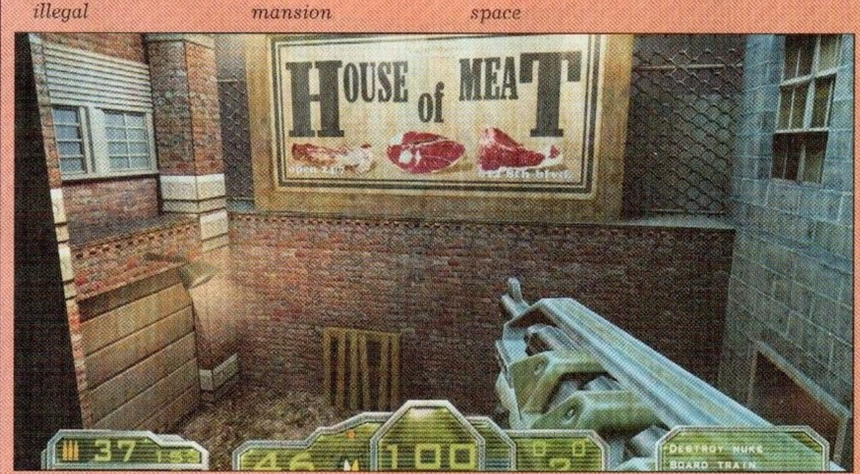
Нажмите **[~]** чтобы вызвать консоль и вводите следующие коды:
Horsey – эта команда включает режим кодов. Ее необходимо ввести, перед тем, как пользоваться всеми остальными кодами;
god – режим бога;
teamgod – режим бога для членов вашей команды;
Amphibious – дышать под водой;
Fly – летать;
Ghost – прохождение сквозь стены;
Loaded – все оружие;
SetTeam – сменить команду;
Invisible – невидимость;
KillPawns – убить всех игроков, управляемых компьютером;
KillEnemy – убить всех врагов;
KillCars – взорвать все машины на уровне;
ExpireCars – остановить все машины на уровне;
ViewN – направить камеру на следующего игрока;
ViewMe – вернуть камеру на своего игрока;
SetJumpZ # – установить высоту прыжков на число #;
SetSpeed # - установить скорость передвижения на число #.



Gore: The Ultimate Soldier

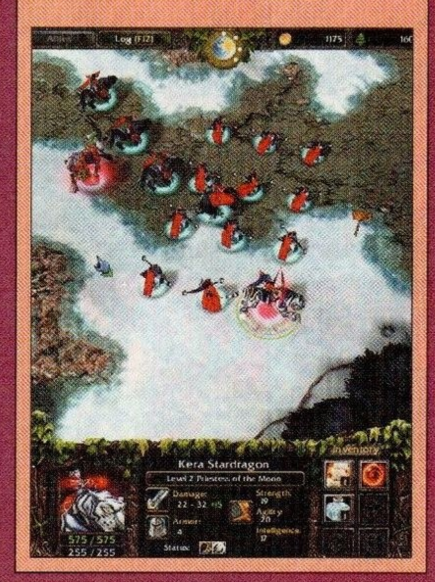
Во время игры нажмите [~]. Введите "*remoteaccess 1*" (без кавычек), затем "*LOGIN developer*" (также без кавычек). Теперь вводите любой из следующих кодов:
god 1 – режим бога;
noclip 1 – прохождение сквозь стены;
fly 1 – возможность летать;
uammo 1 – бесконечный боезапас;
give_all – получить все оружие и амуницию;
enable counter – показывает количество кадров в секунду;
enable crosshair – показывает прицел;
loadscenario("umc_spscenario1","#") – перейте на уровень #, где # может быть следующим:

bootcamp	*station*	*house*	*plant*
cube	*warehousesp*	*haunted*	*deadend*
vertigo	*tucson*	*temple*	
brooklynsp	*border*	*gothic*	
illegal	*mansion*	*space*	



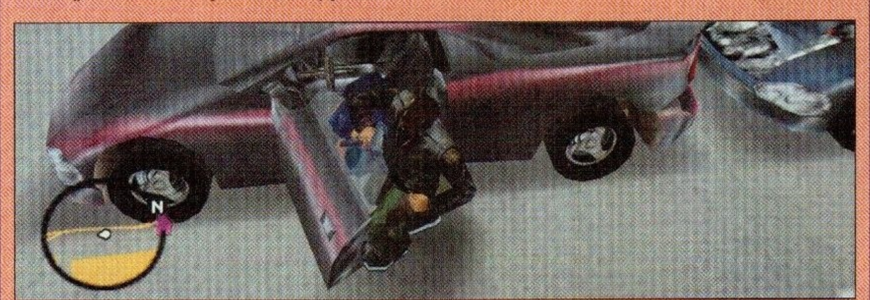
Warcraft III

Нажмите **[Enter]** и вводите следующие коды. После того, как напечатаете код, еще раз нажмите **[Enter]**. На экране появится надпись "***Cheat enabled***":
Iseedeadpeople - открыть всю карту;
allyourbasearebelongtous - мгновенно выиграть миссию;
somebodysetupusthebomb – мгновенно проиграть миссию;
thereisnospoon - бесконечная мана;
whosyourdaddy – неуязвимость.



Grand Theft Auto 3

В меню или во время игры одновременно нажмите:
[ALT] и **[F9]** – бесконечное здоровье;
[ALT] и **[F10]** – бесконечные патроны;
[ALT] и **[F11]** – остановить таймер;
[ALT] и **[F12]** – убрать полицию.
Следующие коды нужно напечатать во время игры. Если код введен правильно, появится надпись "*Cheat Activated*":
gunsgunsguns – оружие;
ifiwerearichman – получить $250000;
ilikescotland – облачная погода;
ilovescotland – дождь;
nobodylikesme - все пешеходы нападают на вас;
weaponsforall – вооружить пешеходов;
peasoup – туман;
itsallgoingmaaad – все сходят с ума и начинают бить друг друга;
anicesetofwheels - исчезают кузова у машин (остаются колеса и водители);
giveusatank – получить танк;
bangbangbang – уничтожить все машины;
gesundheit – получить 100% здоровья;
turtoise – получить 100% брони;
morepoliceplease – полиция более интенсивно охотится за вами;
nopoliceplease – полиция менее интенсивно охотится за вами;
ilikedressingup – сменить одежду;
booooooring – ускорить игру;
skincancerforme – ясная погода;
chittychittybb – летающая машина;
cornerslikemad – улучшить управление;
nastylimbscheat – увеличить уровень насилия.



Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

Во время игры нажмите одновременно клавиши **[Shift]** и **[4]** чтобы получить много денег.

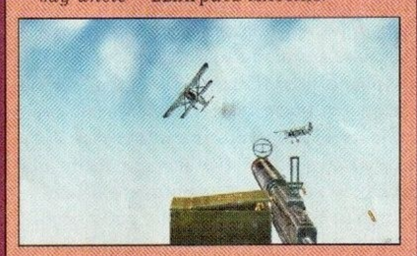
Tactical Ops : Assult on Terror

Режим бога. Во время игры вызовите консоль (нажмите клавишу **[~]**) и напечатайте в ней "*iamtheone*" (без кавычек)



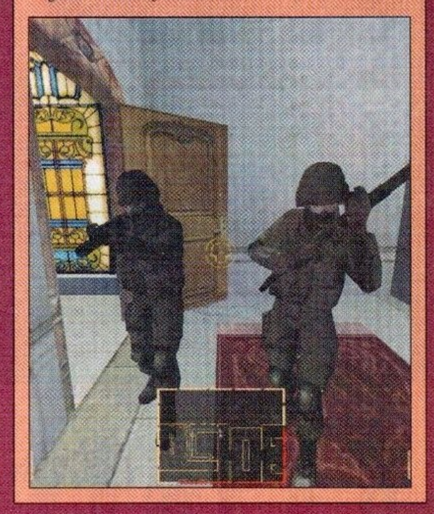
Operation Blocade

Во время игры нажмите **[Enter]** и вводите следующие коды:
eat your spinach – режим бога;
say uncle – выиграть миссию.



The Sum of All Fears

Во время игры нажмите **[Enter]** (ту, что на дополнительной раскладке клавиатуры) и используйте следующие коды:
superman – режим бога для игрока;
teamsuperman – режим бога для команды;
shadow – невидимость для игрока;
teamshadow – невидимость для команды;
ammo – бесконечный боезапас;
refill – пополнить ваш боекомплект;
run – бегать быстрее;
god – самоубийство.



Age of Wonders II

Во время игры нажмите **[Ctrl]** + **[Shift]** + **[C]** и вводите следующие коды. Если код сработал, вы услышите звук.
gold – получить 1000 золота;
mana – получить 1000 маны;
research – разработать все заклинания;
win – выиграть текущий уровень;
lose – проиграть текущий уровень;
explore – открыть всю карту;
fog – включить/выключить туман;
freemove – включить/выключить свободное передвижение;
spells – включить/выключить бесплатные заклинания;
cityspy – включить/выключить разведывание вражеских городов;
upgradehero – усиление героя;
towns – открыть все города на данной карте;
instantprod – включить/выключить мгновенное производство;
instantres – включить/выключить мгновенную разработку.

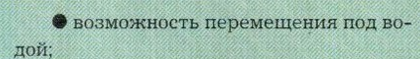




Дмитрий Роммель

Эпоха плоского 3D

А это веселая императрица,
которая часто кусает певицу,
которая в темном чулане хранится...
Л. Кэррол



...и игрушки в то время были спрайтовыми. Но какие это были игрушки: Duke Nukem 3D, Blood и Redneck Rampage... От таких спрайтов как-то совсем не хотелось уходить к полигонам. А все благодаря потрясающему движку Build.

Build в своем изначальном виде был написан фактически одним человеком - Кеном Сильверманом. Еще в 1992 году молодой талантливый программист создал клон Wolf3D под названием Ken's Labyrinth и отправил его демку шести игровым компаниям, в том числе и Apogee, издателю Wolf'a. Apogee не заинтересовалась демкой, зато ее внимание привлек сам программист. Получив заказ, в марте 1993г. Кен начал работу над движком нового поколения, позже названным Build. Хотя первая работоспособная Build-игра вышла уже спустя два года после начала работ, Кен и его коллеги продолжали совершенствовать свое детище вплоть до 1997 года.

Что же представлял собой Build образца девяносто шестого, в год выхода сверхпопулярного Duke Nukem 3D?

- Реалистичное отображение вертикальных, горизонтальных и наклонных поверхностей;
- отображение сложных объектов (враги, предметы) в виде спрайтов;
- возможность перемещения как по горизонтали, так и по вертикали (прыжки, полеты);
- возможность перемещения под водой;
- динамично изменяемое освещение;
- цветное освещение;
- эффект параллакса ("объемное" небо);
- эффект зеркала;
- динамичное изменение структуры уровней (разрушаемые стены, движущиеся поезда и т.д.);
- имитация полностью трехмерных пространств и прозрачной воды;
- разнообразные световые эффекты;
- повышенная интерактивность уровней;
- эффекты телепортации и перемещения по вертикали (лифты);
- масштабируемые спрайты и текстуры;
- возможность окраски спрайтов и текстур в одну из 16 цветовых схем;
- поддержка mouselook'a;
- поддержка графических разрешений от 320x200 до 800x600, 256 цветов.

Как видите, Build технически превосходил все современные ему движки, уступив (и то не по всем параметрам) только Quake.

Тем не менее, даже самый совершенный движок без игр ничего из себя не представляет. Build на отсутствие игр жаловаться не приходилось: их писали и "отцы-основатели" (Apogee, а затем 3D Realms), и посторонние фирмы, купившие лицензию (до выхода Quake'a Build являлся самым популярным движком для лицензирования).

Вопреки общественному мнению, Duke Nukem 3D был отнюдь не первой игрой на Build. Еще за год до него выходит Legend of the Seven Paladins 3D, из-

Единственное, что может понравиться в Fate - это прорисовка оружия



Прошу обратить внимание - редкое в наши дни соответствие названия игры ее содержанию!







Боссяра упорно не желает пропустить нас в отель. Ну да ладно, и не таких валили



"Подайте на наркоту!" Наличие в метро бомжей-попрошеек - один из критериев реалистичности

данная Accend по лицензии Apogee. Ее сюжет был основан на комиксах про средневековый Китай - отсюда мультяшная графика, обилие магии и холодного оружия. Несмотря на примитивную графику и скучный геймплей, в LotSP впервые в истории жанра появились кое-какие интересные идеи, например: активное применение холодного оружия и правдоподобное изображение современного города.

Впоследствии лицензию Build купила Capstone, выпустив на нем популярный Witchaven и менее известный Tekwar.

Фэнтези-экшен Witchaven отличался очень качественной (но нещадно тормозящей) для своего времени графикой и оригинальным стилем игры - активным применением холодного оружия. О Witchaven много говорили, но на винчестерах геймеров игра не задержалась, частично - из-за высоких системных требований, а частично - из-за слишком запутанных уровней.

Действие Tekwar происходило на улицах современного мегаполиса. Игроку приходилось бороться с преступным синдикатом, выпускающим наркотик "тек", влияющий на генную систему (через несколько лет похожий сюжет был использован в Sin). Игру отличала детальная проработка городских кварталов: вместо абстрактных подземелий прочих экшенов того периода в Tekwar были реалистичные станции метро, бары и магазины. Помимо бандитов, на уровнях присутствовали мирные жители и полицейские. Был даже реализован выход в киберпространство - своего рода "игра внутри игры" (а вообще-то подобная идея впервые была применена в System Shock). Но системные требования получились завышенными, уровни - излишне запутанными, а графика - "на любителя". Tekwar не добилась особой популярности, осев лишь на компьютерах немногочисленных обладателей девяностых Pentium'ов.

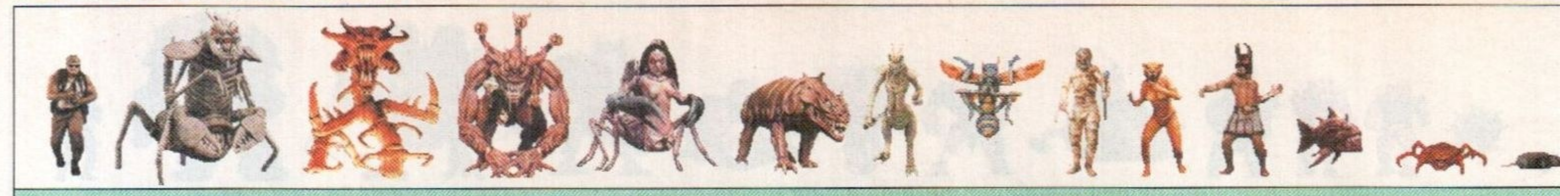
В 1996 году произошло знаменательное событие - выход культового экшена Duke Nukem 3D. Именно ему была уготована судьба "убийцы Doom", и до выхода Quake DN3D был на вершине жанра (там он и оставался довольно долго, ибо по играбельности он местами превосходил и Quake). Игра являлась продолжением серии платформенных аркад про перекачанного супермена по кличке "Герцог "Взорви-их-всех". Все-то в DN3D было прекрасно: и разнообразное оружие (от подкованного ботинка до "пушки-замораживателя"), и прикольные монстры, и шикарнейшие уровни (спасибо Ричарду 'Levelord' Грею!) с высокой степенью интерактивности, и "легкие эротические элементы" (вроде расставленных по уровням девушек-стриптизерш). Многие игроки до сих пор считают DN3D одним из лучших экшенов за всю историю. Да и трудно найти геймера, не видевшего хотя бы краем глаза эту замечательную игру. Разработан DN3D был 3D Realms - программистами и художниками, ранее работавшими в Apogee, среди которых был и Кен Сильверман.

В конце 1996 года Capstone выпускает Witchaven II. Игра получилась неплохой, однако с DN3D и Quake она конкурировать не смогла.

1997г. можно смело назвать годом расцвета Build. В январе 3D Realms выпустила Plutonium Pak – адд-он для

Перед входом на вьетконговскую базу вполне натурально установлены "растяжки"

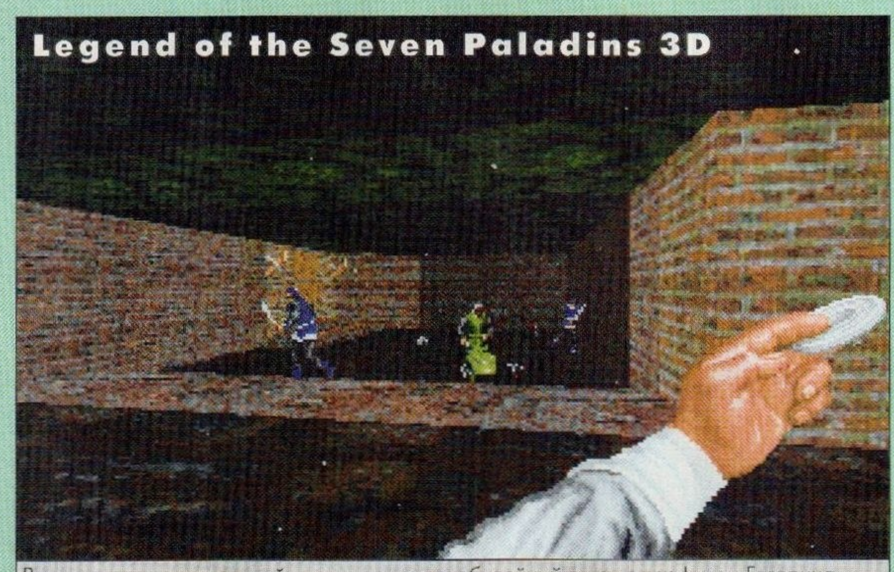




Starship Troopers TC



Конверсии – штуки подсчету не поддающиеся, но об одной из них необходимо рассказать особо. Starship Troopers TC для DN3D была основана на широко известном фильме (именно фильме, к одноименной книге она отношения почти не имеет) Пола Верховена Starship Troopers ("Звездный десант"). Соответственно, в конверсии была показана война со злобными арахнидами. И ничем бы она не отличалась от десятков игр и модов "по мотивам", если бы не геймплей, полностью отражавший дух фильма. Жуков много. Жуки сильнее героя. Жуки быстрее героя. Жуки убивают героя за 3-4 удара. Герою страшно. Жуки постоянно респаунятся. Стандартная тактика боя почти не работает, приходится рассчитывать на свое единственное преимущество - дальнобойное оружие. Когда к обычным арахнидам начинаешь привыкать, на сцену выходят "танкеры" и "летуны", с которыми бороться на порядок сложнее. Уровни по проработке местами не уступают Half-Life, и наряду с массовыми отстрелами насекомых приходится решать логические задачки.



В руке героя - метательный диск, а вовсе не юбилейный пятак с профилем Гагарина

DN3D, в котором был добавлен один новый эпизод, а также парочка свежих монстров, новый босс (матка инопланетян) и знаменитая "микроволновая пушка". Сообщество фанатов Дюка восприняло Plutonium Pak на "ура".

Чуть позже, весной, на суд игроков была представлена новая Build-игра от Lobotomy Software (разработанная по лицензии 3D Realms) под названием Powerslave (второй вариант - Exhumed). Действие разворачивалось от лица американского десантника, каким-то образом попавшего в Древний Египет, где ему пришлось сражаться как со жрецами Анубиса и Сета, так и с насекомообразными инопланетянами. И по геймплею, и по графике игра не особенно выделялась среди потока спрайтовых 3D action'ов, поэтому она прошла практически не замеченной. Кроме того, примитивность большинства уровней, повышенная сложность и "приставочная" система сохранения (игра записывалась только по прохождению определенного участка) отнюдь не способствовали успеху Powerslave. Единственное, чем игра запомнилась, - это проработанным балансом оружия. Пушки, гранаты и даже "единичка"-мачете активно использовались до самого финала, а не забрасывались, как только появлялись более мощные стволы.

Ближе к лету Capstone выпустила Fate - свой последний Build-экшен, основанный на популярной (не у нас) серии комиксов. Графика 320x200, скучные уровни, примитивные враги, низкая играбельность - все это привело игру к провалу и скорому забвению.

Летом 1997г. с небольшим интервалом вышли сразу три игры на Build, причем все они отличались достаточно высоким качеством исполнения. Первой из них была Blood - "черный" мистический боевик в стиле фильмов "Evil Dead". Blood первоначально разрабатывался для 3D Realms, однако за несколько месяцев до релиза был продан Monolith. В игре использовалась усовершенствованная версия Build, в которую была добавлена поддержка воксельной технологии (т.е. некоторые объекты в игре были честно трехмерными), а также имитация трехмерных пространств. По геймплею Blood превосходил большинство своих современников - были использованы разнообразные эффекты и "навороты", некоторые из которых сделали бы честь и современной игре. Интеллект врагов варьировался в зависимости от конкретного вида (люди-сектанты вели себя очень осмысленно, а зомби, напротив, были тупы и часто набрасывались на своих же союзников), противника можно было поджечь (впрочем, и героя тоже), от убитых зомби отлетали головы (которыми потом можно было играть в футбол), некоторые враги были невосприимчивы к определенным видам оружия (например, адские собачки были неуязвимы для огня). В игре присутствовали и мирные жители, которые с криками разбегались при виде какого-нибудь жуткого монстра, например, главного героя. В списке оружия наряду со стандартными пулеметом и шотганом присутствовала такая экзотика, как вилы, сигнальная ракетница, баллончик аэрозоля и кукла Вуду. Все оружие имело два варианта действия - из шотгана, например, можно было стрелять как одиночными выстрелами, так и дуплетом. Дизайн уровней несколько уступал DN3D, что, впрочем, компенсировалось общим динамизмом и мрачноватым юмором игры. Ближе к концу года к Blood вышел адд-он Plasma Pak - новый эпизод со слегка расширенным "монстрятником", а также с поддержкой только начавшего набирать обороты 3Dfx.

В июне 1997г. малоизвестная тогда фирма Xatrix выпустила "американско-народную" Redneck Rampage, основанную на версии Build для DN3D (практически никаких изменений в движок внесено не было). Тем не менее, все текстуры и спрайты были ориентированы на разрешение 640x480 и выше, так что графика смотрелась вполне презентабельно. Действие RR разворачивалось в американской провинции, где единственным центром цивилизации был городишко Hickstown (от англ. "hick" - икать). Главный герой, туповатый фермер Леонард,

Огнемет - лучшее средство от мумий, скелетов и вообще всего, что хорошо горит





на пару со своим еще более тупым другом Буббой выручал из инопланетного плена единственное свое богатство - свиноматку-рекордсменку... Главное, чем запомнился RR, - это огромными, красивыми и очень запутанными уровнями. Детализация просто потрясала: все "места боевой славы", от психушки до паровозного депо, были проработаны самым детальным образом. А вот враги и оружие получились достаточно скучными. Хотя свои находки были: например, сильнейшая отдача от АК-47 (и как он попал в "американско-народную"?) или система "выпивки-закуски" (вместо аптечек в RR "восполнителем здоровья" выступало пиво и виски, а также разнообразная еда). Потребление алкоголя без закуски приводило к забавным глюкам в управлении (вроде как у героя ноги заплетались). Но толпы пьяных фермеров и тощих клерков в качестве врагов приедались очень быстро, и, если бы не качественная графика и потрясающая архитектура уровней, игра не смогла бы соперничать с Blood и прочими конкурентами. А так - свой кусок пирога под названием "популярность" RR получила.

Наконец, к концу лета на арену вышел "наследник Дюка" - странного вида ниндзя по имени Ло Ванг, герой игры Shadow Warrior от 3DRealms. Создатели Дюка сделали ставку на единожды уже сработавший рецепт популярности DN3D (интерактивность + харизматичный герой + реалистичные уровни + совсем чуть-чуть эротики) и прогадали: SW не завоевал и пятой доли популярности DN3D. Это был почти полный провал. Казалось бы, по количеству "фич" игра не уступала, скажем, тому же Blood: усовершенствованный движок с поддержкой воксельных объектов, продуманное оружие, детализированные уровни, возможность вождения техники, оригинальные враги... Но уровни, при всех своих достоинствах бывшие весьма затянутыми, не смогли спасти скучный геймплей. Первоначально SW планировался как экшен про средневековую Японию без каких-либо современных "наворотов" и инопланетного вида монстров. Однако в погоне за популярностью 3D Realms вооружила своего ниндзя ракетной установкой и "узи", посадила его в "Тойоту" и отправила отстреливать гоблинов и киборгов. Результат оказался достаточно плачевным...

Уже к началу 1998 года стало понятно, что Build начал безнадежно устаревать. Выход Quake 2, а затем и Unreal наглядно показал, что будущее принадлежит полигональным движкам. Тем не менее, некоторые фирмы продолжали эксплуатировать Build. В первую очередь, это была та же Xatrix, выпустившая на нем два адд-она к Redneck Rampage: Suckin' Grits on Route 66 и Ride Again Arkansas (и если первый являлся банальным сборником уровней, то второй отличался доработанным движком с возможностью вождения техники и поддержкой разрешений вплоть до 1600х800), а также охотничий симулятор по мотивам того же Redneck Rampage.

В июне 1998 года GT Interactive издала Nam от малоизвестной команды TNT, ранее занимавшейся разработкой модов для DN3D. Несмотря на совершенно кошмарную графику (в плане которой Nam уступал практически всем Build-играм), геймплей получился просто потрясающим. Фактически, это был первый образец столь популярного ныне combat sim'а. Игроку отводилась роль американского сержанта времен войны во Вьетнаме. Так как и место, и время действия были исторически достоверны, всякие фантазии на тему лазеров и монстров исключались. Врагами выступали вьетнамские солдаты, которые были вооружены обычным стрелковым оружием. Соответственно, игрока могли убить всего 2-3 пулями, и вместо сумасшедшей беготни и пальбы приходилось прятаться в воронках и бить из засады. Несмотря на революционный геймплей, Nam пользовался очень низкой популярностью (по крайней мере, в России). Тем не менее, свой вклад в формирование жанра он внес.



Большой переполох в маленьком чайна-тауне

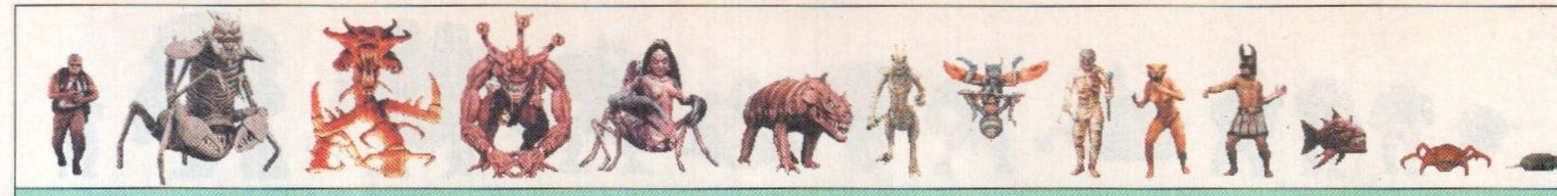
А вот в 1999 года TNT повторила ошибку 3D Realms, выпустив игру WW2GI по принципу "тех же щей". От Nam ее отличала лишь hi-res графика да смена места действия (Нормандия времен второй мировой). Тут не спас даже геймплей, нововведения практически отсутствовали, а спрайтовую графику невозможно было воспринимать всерьез в эпоху Half-Life. Провалом и забвением WW2GI закончилась эпоха Build как коммерческого движка. Кен Сильверман выложил исходники своего детища для свободного скачивания и больше к этой теме не возвращался. Тем не менее, любительские конверсии продолжали выходить еще долго.

Сейчас Build полностью доступен, его можно скачать на страничке Кена Сильвермана по адресу: http://www.advsys.net/ken/buildsrc/default.htm

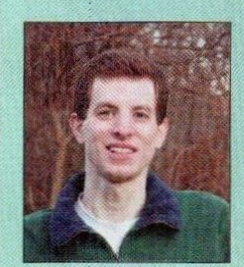
Может быть, кто-нибудь решится продолжить дело программеров из 3DRealms (хотя, безусловно, игра на Build сейчас уже не может рассчитывать на коммерческий успех). Ну а для настоящих фанатов Forgottenware мы подготовили на нашем диске небольшой подарок - ранний вариант Duke Nukem 3D начала 1995г. И по графике, и по содержанию он сильно отличается от оригинала, и присутствует много действительно революционных (для своего времени, конечно) фишек. Наслаждайтесь. И да пребудет с вами Дюк.

Кухонного вида нож против меча и щита, впрочем, гоблин все равно не жилец





Билд, который построил Кен



Движок Build – целая эпоха, а его создатель – легенда. В альтернативной "Если не Build" вселенной Дюк Ньюкем навсегда остался персонажем полузабытых аркад, Калеб не кремировал Офелию, а Ло Ванг скорее всего вообще не появился на свет. Все игры - подобие мрачного Quake, и Id захватила власть над миром...

Как разрабатывали Build, чем сейчас занят создатель движка и правда ли, что Rise of the Triad планировался, как сиквел Wolfenstein 3D? На наши вопросы отвечает сам Сильвермана.



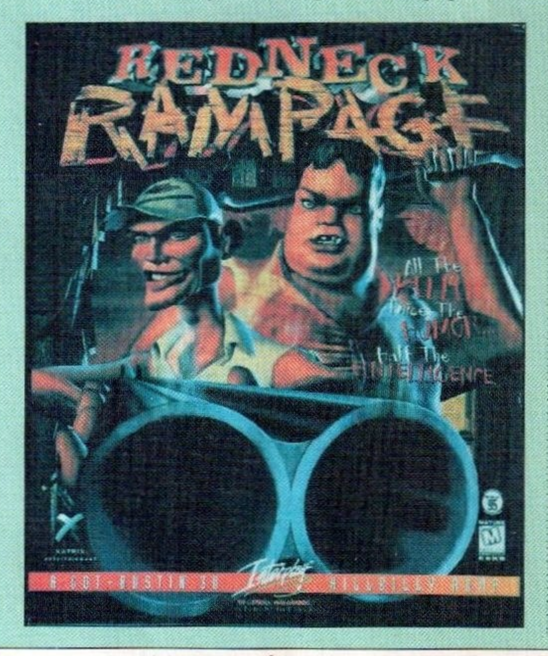
Пункт сбора налогов при пересечении лавового озера

Навигатор Игрового Мира: Первым делом расскажите нам о себе. Когда вы начали разрабатывать собственные игры? При каких обстонтельствах вы поступили на работу в Apogee, а затем в 3D Realms? Над какими проектами вы сейчас работаете?

Кен Сильверман: *Я начал делать свои игры в возрасте восьми лет, когда родители купили нам с братом первый компьютер. Это был TI-99/4A, который был еще популярен в 1983 году. Мои первые игры были весьма просты, обычно они заключались или в отгадывании чисел, или в убегании от монстра (роль которого исполняла красная точка). Своего собственного PC у меня не было до 1988 года.*

Мой первый контакт с Apogee был в 1992 году, когда я продемонстрировал им бета-версию моего Ken's Labyrinth. Однако с ним дело дальше не пошло - у Apogee уже был аналогичный движок, а у меня не было времени вносить в свой все требуемые изменения. Спустя год, я выслал им демо-версию моего Build. На этот раз они были впечатлены! Позже Apogee переименовали в 3D Realms (так что это, по сути, одна и та же компания), т.к., по мнению руководства, название Apogee ассоциировалось у игроков со старыми играми.

В последнее время я работаю над воксельным движком. Это полностью новый тип движка - вместо полигонов игровое окружение создается из "кубиков". Главное достоинство такого движка заключается в интерактивности: можно пробить дырку в стене или построить мост, причем в абсолютно произвольном месте. Основной же недостаток - воксельные движки еще не поддерживаются ни одним 3D-акселератором.



НИМ: До выхода Quake Build был одним из самых высокотехнологичных движков своего времени. Что вы можете рассказать о его технических свойствах? Планировали ли вы с самого начала реализацию таких вещей, как масштабируемые спрайты и текстуры, зеркала и многоуровневые карты, или же все эти эффекты были добавлены позднее, для создания превосходства над движком Doom'a?

К.С.: *Build - это portal engine*. Он не использует BSP trees** или raycasting***. Вместо этого в Build идет сортировка стен по принципу painter's algorithm****, так что основная проблема здесь - графические глюки. Сначала идет прорисовка сектора, в котором находится игрок, а затем - соседних секторов, если они соединены с исходным.*

Первоначально я планировал создание движка, аналогичного Doom'овскому, однако впоследствии начал его расширять. У меня было много времени для работы над своим детищем - первая популярная Build-игра (Duke 3D) вышла только в 1996 году.

НИМ: Для большинства игроков (по крайней мере, в России) Duke Nukem 3D был самой любимой игрой на Build. Что вы можете рассказать о нем и прочих играх, созданных на вашем движке? Считаете ли вы, что некоторые из них являются настоящей классикой (на наш взгляд, к таким относятся DN3D и Blood)?

К.С.: *Duke Nukem 3D был самой известной из игр на моем движке. Я всегда упоминаю его первым в разговорах о своем профессиональном прошлом. Лучшей Build-игрой я всегда считал Shadow Warrior, может, потому, что в нем использовались все самые свежие наработки (воксельные объекты, многоуровневые карты) и работает эта игра гораздо стабильнее. Хотя в этом вопросе я необъективен - для меня на первом месте стоят технологические "навороты",*



а уже потом - все остальное.

Я не могу объективно судить о причислении моих игр к классике. Если классическая игра - это та игра, которая повлияла на вашу жизнь, то все мои проекты можно отнести к классике.

НИМ: В DN3D, как и в последующие Build-игры, самими разработчиками был включен набор программ для редактирования уровней и графики. Благодаря этому, интернет до сих полон любительских уровней, модов и конверсий. Как вы относитесь к творчеству фанатов, создающих разнообразные модификации ваших игр (от уровней до поддержки 3D-акселераторов)?

К.С.: *Это круто! Многие геймеры стремятся создать что-то свое, так что выпуск редактирующих программ только продлевает жизнь игры. Единственный недостаток заключается в том, что, если хотите выпустить продолжение, готовьтесь к конкуренции со стороны фанатов!*

НИМ: В течение нескольких лет Build был самым популярным коммерческим движком. Он использовался Capstone, Monolith, Xatrix, TNT и другими компаниями. Как вы считаете, какой современный движок претендует на роль такой же "рабочей лошадки"? Возможно, Quake 3 или LithTech? Или вы уже работаете над "новым Build'ом"?

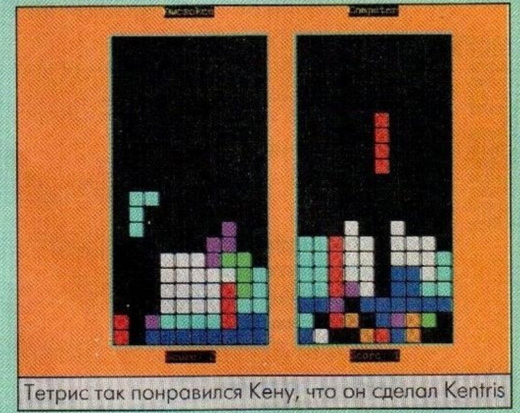
К.С.: *Некоторое время я был вне индустрии, однако, как я читал, самый популярный движок сейчас - это Quake или Unreal. Мой новый воксельный движок Voxlap в большей степени ориентирован на интерактивность и игровой интерес, чем на красоту картинки. Он не рассчитан на конкуренцию с вышеназванными движками.*

НИМ: Кен Сильверман как геймер: какие жанры вы предпочитаете? Какие игры, классические или современные, вам нравятся?

К.С.: *Мой любимый жанр - first person shooter. Все остальное мне кажется каким-то "ненастоящим". Моя любимая современная игра - Quake 3 Arena, я провожу за ней много времени. А в 1980-е я предпочитал гоночные игры (вроде Pole Position), потому что это были первые игры с качественной 3D-графикой.*

НИМ: Традиционный вопрос: что вы думаете о России, о российской игровой индустрии? Считаете ли вы, что рано или поздно в России появится цивилизованный компьютерный рынок? Доводилось ли вам играть в русские игры?

К.С.: *Мне не приходилось бывать в России, я мало что знаю о тамошней игровой индустрии. Если у вас достаточно широко распространены компьютеры, то почему бы и не образоваться цивилизованному рынку? Конечно же, я думаю, что самая популярная русская игра - это тетрис. Мне она так нравилась, что в 1991 году я даже сделал собственную версию под названием Kentris.*



Тетрис так понравился Кену, что он сделал Kentris

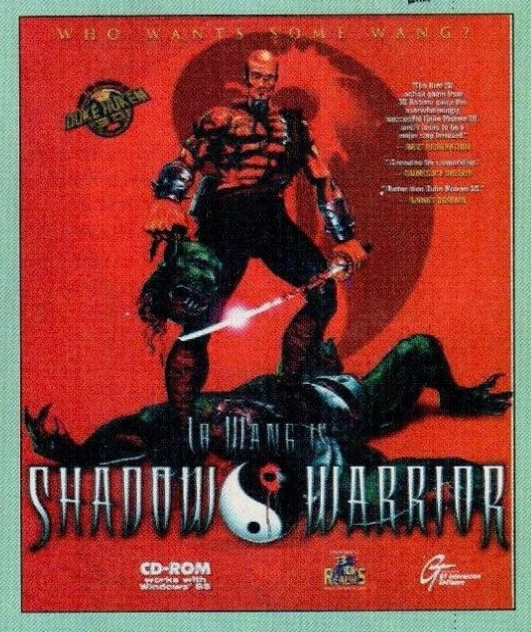
НИМ: Последний вопрос (не относящийся к Build, но все равно для нас очень интересный). Это правда, что Rise of the Triad, одна из лучших игр Apogee, первоначально должна была быть продолжением Wolfenstein 3D (т.к. RoTT основана на движке Wolf3D, а враги подозрительно похожи на фашистов)?

КС: *Правда. Так же, как я собирался сделать клон Doom'а, Apogee планировала выпустить сиквел к Wolfenstein. Примерно на середине разработки Id решила сохранить за собой все права на название Wolfenstein, так что Apogee пришлось немного переделать готовящуюся игру.*

НИМ: Удачи, Кен, и пусть ваши движки всегда будут такими же классными, как Build.

"О пляж Омаха, кто тебя усеял мертвыми телами?!" Где-то здесь лежит труп Райана-старшего





* **portal engine** – если говорить примитивно, то это движок, в котором помещения между собой соединяются при помощи специального полигона – портала.

** **BSP** - Binary Space Partitioning tree - технология сортировки. Бинарное дерево, используемое для распределения и поиска многоугольников и многогранников в n-мерном пространстве. Быстродействующая, но труднореализуемая технология.

*** **raycasting** - двумерные массивы высот отображаются методом плавающего горизонта (элементарная технология вывода графики на экран) в комбинации с методом отслеживания лучей.

**** **painter's algorithm** - алгоритм отсечения невидимых поверхностей, т.е. распознавания, какие из полигонов трехмерного объекта должны быть видны на экране, а какие – нет. Ближайшие к вам полигоны закрашиваются последними и закрывают более дальние.

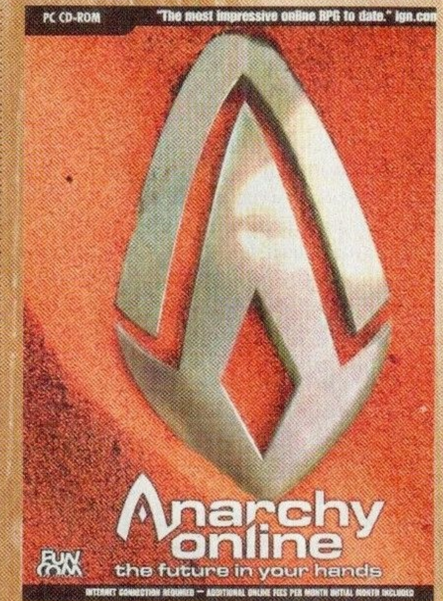


Anarchy Online

Андрей Щур

Планета киберпанков

Издатель и разработчик	Funcom Inc. Entertainment http://www.funcom.com
Разработчик	Funcom Inc. Entertainment http://www.funcom.com
Жанр	MMO RPG
Требуется	Pentium II 350, 128 Mb RAM, 16Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 600, 256 RAM Mb, 32Mb 3D-уск.
Связь с Интернет	56K модем
Официальный сайт игры	http://www.anarchyonline.com
Необходимый софт	Коробочная версия игры
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game998.html
Смотри на диске	Скриншоты, арты



Будущее, когда люди интеллектуального труда стремительно спрячутся в виртуальных играх от скучных, подтекающих кранов, плохой погоды, грязных подъездов и прочих жизненных мелочей, - возможно.

Сергей Лукьяненко.
История болезни
или Игры, которые играют в Людей

После недели нарочитого игнорирования происходящего за монитором Игоря Борисовича побоища в Dark Age of Camelot пришлось окончательно признать, что поиграть в онлайновую игру надо, иначе накопившаяся белая зависть переквалифицируется в черную, а это чревато. Но вот беда - подавляющее большинство известных на данный момент MMORPG построены на основе фэнтезийных миров. И, при всей любви к фэнтези, создавать в очередной раз файтера\клирика\вора, чтобы сражаться со скелетонами в донжонах, мне не хотелось абсолютно...

Спасение пришло в виде приехавшей с E3 небольшой зеленоватой коробочки с незатейливым названием - Anarchy Online. Надпись на обратной стороне скромно пообещала создать вокруг игрока мир далекого будущего, целую планету для исследований и кучу умений для тренировки. И много-много киберпанка. Устоять было просто невозможно, поэтому, содав после установки новый аккаунт и скачав 40 мегабайтов патчей, я вошел в игру и через несколько мгновений оказался далеко за пределами редакции, на планете Rubi-Ka в году этак 29475ом от рождества Христова...

Анархия мысли

В одном богом забытом углу нашей галактики есть звездная система из двух солнц, вокруг которых по своей хитрой траектории вращается планета Rubi-Ka. Ничем она практически не знаменита - пыльный такой шарик, большую часть поверхности которого занимают пустыни да редкие оазисы. Зато в недрах планеты содержится один редкий минерал, нотум, крайне необходимый для создания нано-ботов. Что такое нано-боты? О... это отдельная история...

И пошло-поехало: в предысторию игры вплетается двадцатитысячелетняя история создания технологии молекулярных роботов, сфера применения которых затрагивает все стороны жизни людей, биоморфины сопутствуют нанотехнологиям. Куча сюжетных ходов приводит нас к тому, что мы имеем в данный момент - гигантскую безжалостную гиперкорпорацию Omni-Tek (гипер - так принято в будущем называть корпорации, количество работников которых перевалило за один миллион), которая колонизировала Rubi-Ka для добычи нотума. Через какое-то время образовавшемуся местному населению надоело терпеть откровенные административные нарушения представителей Омни-Тека, и они, как и следовало ожидать, взбунтовались, образовав свободные повстанческие кланы. На планете, так до конца не колонизированной, образовалось полувоенное положение. И всем новоприбывшим предоставляется совершить выбор одной из воюющих сторон.

Анархия стиля

Генерация персонажа с самого начала отображается в полном 3D и происходит в несколько приемов. Для начала мы определяемся с выбором генотипа. Всего их

Любой игрок имеет право послать петицию в службу поддержки игры, и через какое-то время к нему телепортируется один из представителей службы, готовый ответить на любые вопросы



А вот это - только часть местных супермаркетов, продающих запчасти для всего на свете. Каждый компьютер продает вещи одного отдельного типа

существует четыре типа, выбираемых в зависимости от желаемой профессии. Можно превратиться и в юркого опифлекса с генетически ускоренными реакциями и сенсорикой, а можно стать человекотанком атроксом, способным любого терминатора скрутить в трубочку смеха ради.

Профессий в игре предлагается двенадцать штук. Среди стандартных для киберпанка солдат, докторов, агентов и инженеров встречаются и чуть более экзотичные нано-технологи, бюрократы и fixers - фиксеры. Перевести одним словом эту профессию сложно. Фиксер - это тот, кто может решить вашу проблему, какой бы она ни была. Универсал с уклоном в воровские скиллы - взлом, незаметное передвижение, поиск ловушек и т.д.

Также игроку предоставляются широкие возможности по генерации собственной рожи и ростовеса.

Последний, чуть пижонский штрих - выбор собственного имени. Ник можно ввести по своему желанию, а вот имя с фамилией игра выдает вам случайным образом. Отличный способ убить еще минут пятнадцать на генерацию, если вы не хотите стать каким-нибудь Квазивантузом Сипопунгой.

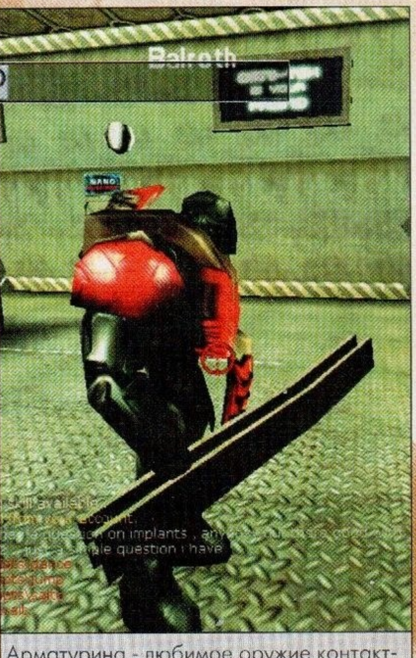
Завершает генерацию выбор стороны, за которую вы намереваетесь играть. Можно остаться и нейтралом, но тогда продвигаться по службе и получать дополнительные бонусы вам не удастся.

Между прочим...



В создании игры принимал и принимает активное участие Рагнар Торнквист, сценарист, известный своей работой над одним из лучших квестов последнего времени - The Longest Journey. Кроме того, Торнквист даже написал настоящий трехсотстраничный фанфик по вселенной игрушки, который читается на ура. Если вы в ладах с английским, электронный вариант текста можно найти на нашем компакт-диске.

Для ньюбиса-новичка более предпочтительной, на мой взгляд, является Омни-Тек хотя бы потому, что у него города более упорядочены и в них магазины найти легче.



Арматурина - любимое оружие контактных бойцов. Контакт отменный!



Арена, только вот отнюдь не цирка. Гладиаторы, ау?



Дождь в Риме... Люблю дождь...

Анархия цвета

Когда выбираешься наружу, сначала никак не можешь поверить, что игрушка-то онлайновая. Все вокруг трехмерное, детализированное и качественно затекстурированное. И хотя частенько (особенно в городах) полигоны любят выпадать из зданий, а сквозь множество предметов можно просто проходить, общее впечатление от творчества норвежских разработчиков потрясает. Вы когда-нибудь видели двойной закат, когда зарево от двух солнц сплавляется на горизонте в нечто совершенно чудесное? Или вот продираешься сквозь джунгли полчаса и вдруг выбредаешь на высокий скалистый выступ, с которого открывается вид на небольшой городок - форпост цивилизации посреди буйства всех оттенков зеленого. Или совсем сюрреализм - бежишь по длинющему гигантскому мосту через устье местного аналога Волги-матушки, и на тебя постепенно из тумана начинают выдвигаться сначала


Ломимся по холмам в поисках убежища бандитов

береговая линия, а потом и совершенно нереальные очертания мегаполиса, на берегу том стоящего.

Да что там говорить - там же одним только небом и связанными с ним спецэффектами специально выделенные дизайнеры годами трудились. Годами. Вы можете вот несколько лет дорабатывать небо? Это ж просто чума.

Причем разработчики ведь специально создали все условия, чтобы игрок мог всем этим внешним великолепием полюбоваться: кроме стандартного вида "из глаз", существует еще вид от третьего лица, при котором зуминг превосходит все ожидания - можете повесить камеру у себя над затылком, а можете подняться ей на такие высоты, что ваш персонаж будет лишь точкой на открывшейся вашему взгляду панораме окружающего мира.

Анархия жизни

Как и положено настоящей планете, у нее должна быть флора и фауна. И того, и другого в избытке. С флорой дело обстоит от маленьких оазисов в пустынях до откровенных лохматых лианоподобных кущей, по которым слоняться в поисках выхода можно очень долго.

Но вот местный зверинец - это то место, где фантазия дизайнеров достигла совсем уж нескромных высот. Есть почти все: от водяной блохи-переростка до почти что фрэнкохербертовского песчаного червя. Ну, не такого здорового, но тоже приличных размеров. Это только из того, что сам видел, а видел я пока не так уж и много, надо признать.

Анархия действий

И все же, несмотря на красоту, мир Rubi-Ka находится в состоянии войны. Поэтому не ищите здесь мирных профессий - их здесь просто не существует. Или, по крайней мере, чисто мирных. Все для фронта, все для победы: все наши скиллы прямо или косвенно носят деструктивный характер и направленный на изготовление различных приспособлений, с помощью которых можно достичь столь желанного оверпауэра.

Общее же количество скиллов поражает - их немногим менее сотни. Прибавьте к этому еще 200 уровней для раскачки персонажа, а также целую отрасль промышленности, направленную на изготовление различных средств временной разгонки ваших показателей до невиданных высот.

Это действительно мир киберпанка, где все необходимое в жизни достигается либо потреблением пачки озверина, либо инсталляцией новых суперимплантантов, либо при помощи созданного недавно кошмарного трехметрового робота-убийцы. А лучше всего - используя все сразу, помногу, и чтоб только что созданная дикоуровневая снайперская винтовка критикалы бешеные из врагов высекала.

Впрочем, все сразу - это я погорячился. Это только иллюзия вседозволенности. После первых десятков уровней понимаешь, что лучше бы тебе быть спецом в своей области и сбиться в стаю со спецами в других областях. Момент этот стандартен для всех ролевух, хотя и укрощает немного фантазию игроков, желающих создать что-либо особенное и выходящее за рамки.

Анархия миссий

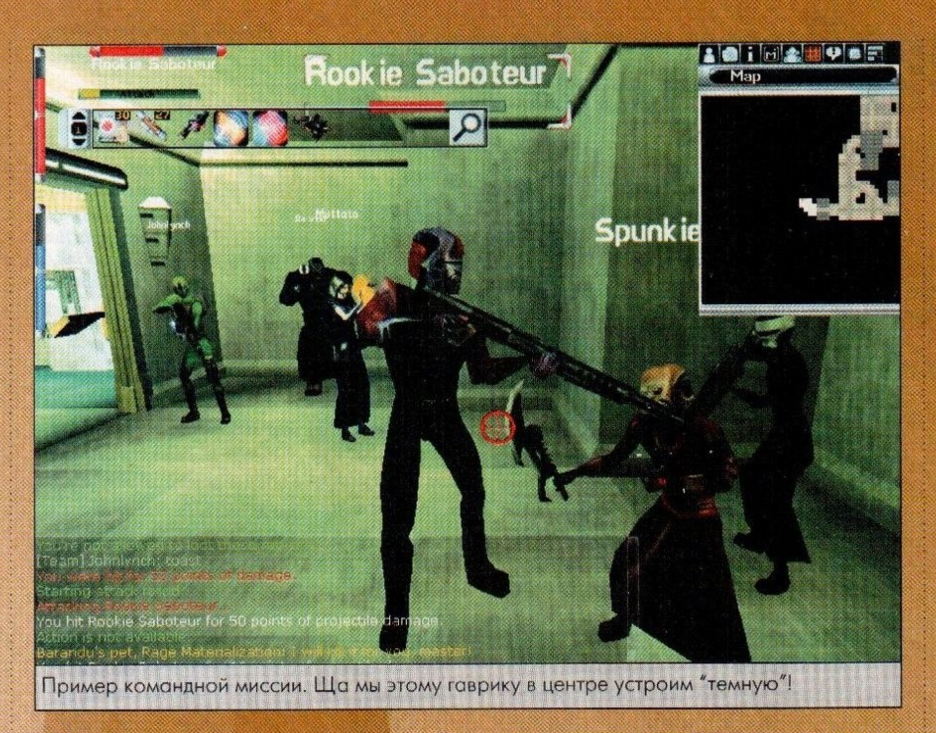
В мире Rubi-Ka найдется дело для любого персонажа. Абсолютно любого. Виной тому установленные в каждом городе компьютеры, генерирующие случайные миссии. Выглядит это так. Вам надоело шататься за городской стеной и истреблять ни в чем неповинных попугайчиков и лупоглазых мышек-полевок (а может, сусликов хвостатых - кому что больше напоминает). Вы хотите подзаработать побольше денежек и получить нормальный шмат экспы. И тогда вы подходите к одному из агрегатов-генераторов. Выставив на слайдере желаемую сложность квеста и оплатив маленький взнос, вы получаете на выбор пять миссий разного содержания. Пойди\принеси\отнеси, Исследуй, Убей, Найди - вот какие фразы необходимо вычленить из того бедлама информации, который вываливает на вас работодатель. Затем надо вытащить из текста информацию по игровой зоне, в которой мис-



Индустриально-заброшенный пейзаж. Лепота



Это я. Правда, симпатяга?



Пример командной миссии. Ща мы этому гаврику в центре устроим "темную"!

сия будет проистекать, - местный ли это город, соседний ли, дикая местность поблизости и т.д.

Скептически оценив предлагаемый призовой айтем, вы кликаете на ОК и отправляетесь искать вход в миссию. На карте он отображается крестиком (если вы не забыли правым кликом на иконке миссии его подсветить) и представляет собой в городе просто одну из дверей в любое здание, а в дикой местности - вход в пещеру.

Дальше начинается совсем интересное. В зависимости от территориального расположения вашей миссии игра выбирает надлежащий набор из различных комнат и залов, после чего создает их в случайном порядке, образуя, таким образом, каждый раз новые карты. Иногда они становятся настоящим лабиринтом, шастать по которым рекомендуется людям с хорошей визуальной памятью и включенной мини-картой. В зависимости от крутизны миссии подбираются и монстры. Причем всегда - относительно вашего нынешнего уровня, поэтому трудные миссии будут трудными вне зависимости от вашего уровня.

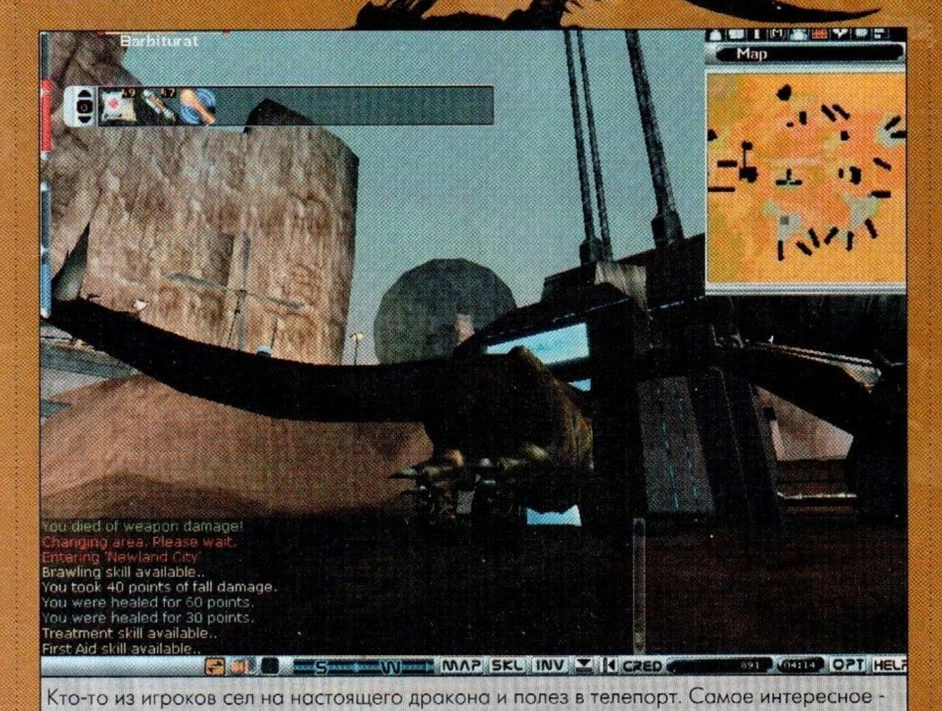
Анархия Онлайн

Игра постоянно изменяется. Много чего уже поменялось, еще большее игроки требуют поменять и добавить. Игра ширится, приобретая все новые и новые особенности, усложняясь и развиваясь. Новые умения, новые возможности использования ранее неиспользовавшихся скиллов - такая забота об игроках радует. Хотя иногда случается, что классы рихтуются под одну гребенку и явные бонусы у них убирают или ухудшают. Такого тоже не избежать с той анархией возможностей, которая предоставляется игрокам.

Anarchy Online - игра гигантских масштабов. И данное ревью было только пробным обзорным взглядом того огромного игрового массива, в котором можно увязнуть не на день и не на месяц. Я познакомился в игре с людьми, которые играют в Anarchy уже порядка двух лет и по-прежнему находят в ней что-то новое, интересное. А это говорит само за себя.

На страницах нашего журнала мы постараемся продолжить разговор об "Анархии Онлайн". Попробуем рассмотреть различные классы, умения персонажей, взглянуть на конфликт с разных сторон, короче говоря, разобраться в игрушке серьезно. При одном условии - если это будет интересно вам, дорогие читатели.

Все, хватит на сегодня. Пойду, дойду эту чертову миссию и получу-таки следующий уровень. Чего и вам советую. Rubi-Ka - планета большая. Места хватит всем!



Кто-то из игроков сел на настоящего дракона и полез в телепорт. Самое интересное - он даже туда пролез!

Немного статистики

- Бюджет игры - около 12 млн. долларов
- Время создания - 4 года
- Количество игроков - несколько сотен тысяч
- Стоимость одного месяца игры - 12 $ США
- Существует также семидневный свободный триал, для которого нет необходимости даже заводить кредитную карточку. Сама клиентовая часть игры доступна для свободного скачивания через интернет (но это целый CD - около половины гигабайта).



Между прочим...

В данный момент компания Funcom разрабатывает новую онлайновую ролевую игру под названием Midgard, действие которой будет происходить в Скандинавии времен викингов. Планируется, что сюжетная часть этой игры также будет создана Рагнаром Торнквистом.

Онлайн с турбонаддувом

Вождь Быстрая Нога, Reckless Driver

Издатель	EA Games http://www.ea.com
Разработчик	EA http://www.ea.com
Жанр	Онлайновый автосимулятор
Требуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM, 3D, 28800 modem
Рекомендуется	Pentium-III 450, 128 Mb RAM, 3D, 57600 modem
Сайт игры	http://mco.ea.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/shots/game763.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Oh, when i burn
Fuel is pumping engines
Burning hard loose and clean
Oh, and then i burn
Turning my direction
Quench my thirst with gasoline...
Metallica

Многопользовательские игры уже давно перестали быть чем-то диковинным, одних только MMORPG насчитывается несколько десятков, и это число стремительно растет. Всемирная паутина проникает и в другие жанры, уже никого не удивишь онлайновым шутером, стратегией или авиасимулятором...

И все же есть игра, появление которой вызвало неоднозначную реакцию. Речь идет о Motor City Online, которая должна была стать продолжением линейки Need For Speed, но неожиданно для поклонников оказалась совсем иной игрой, а именно – первым онлайновым автосимулятором.

МСО встретили довольно прохладно, (достаточно сказать, что в Европе она чуть ли не провалилась), причем это касается не только игроков, но и журналистов, обзоры нового творения ЕА можно сосчитать по пальцам. Тем приятнее, что первый российский обзор Motor City Online вы можете прочитать именно у нас.

Самый американский автосимулятор

Тому, что Motor City Online прошел в Европе практически незамеченным, не стоит удивляться, поскольку поднимаемая игрой тема чужда Старому Свету. О чем я? Да всего лишь о хот-роддинге, явлении, которое могло родиться лишь в США с ее бесконечными хайвэями, бензином, стоящим дешевле газировки, и безумной жаждой скорости. Хот-роддинг как массовое явление появился в конце сороковых, когда американская автопромышленность еще продолжала "по инерции" выпускать машины, конструктивно мало отличавшиеся от довоенных, а подержанные автомобили резко упали в цене. Именно в этот момент на дорогах США появились конструкции, сочетавшие в себе древний кузов, спортивную подвеску и сверхмощный двигатель. К настоящему времени хот-роддинг превратился в самую настоящую промышленность с ежегодным оборотом более десяти миллиардов долларов.

Motor City Online можно было бы легко назвать Hot Rod City: здесь вы не найдете ни одного автомобиля, выпущенного позже 1974 года, причем их начинка имеет мало общего с серийными образцами. Pontiac GTO, Ford V8, Chevrolet Bel Air, '49 Mercury Coupe, каждая из этих машин является для хот-роддеров настоящими иконами, а в Motor City Online таких "икон" более двух десятков. ЕА, как всегда, лицензировала все и вся, причем это касается не только автомобилей, но и запчастей. Самих запчастей здесь сотни, игрок может сделать с машиной практически все, были бы деньги. Единственное, чего не хватает для полного счастья, так это возможности уменьшить высоту стоек крыши.

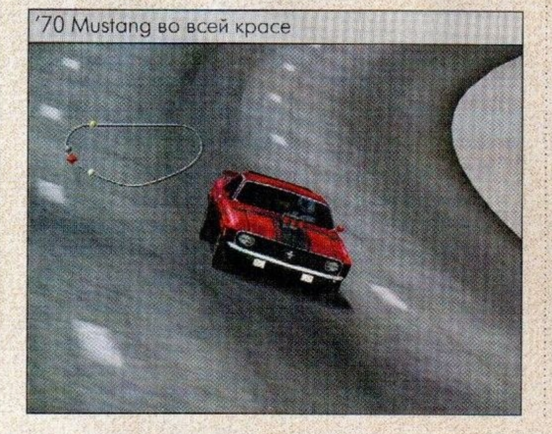
Не обработано напильником

В одном известном анекдоте у американцев, купивших в СССР спутник, при сборке постоянно получался паровоз. Вот и ЕА, как не возьмется за онлайновую игру, все у нее MMORPG выходит, Motor City Online – не исключение. За каждую пройденную гонку игрок получает не только деньги, но и некоторое количество экспы, чем лучше результат, тем ее больше. Постепенно набирая экспу, виртуальный гонщик получает новые уровни, есть inventory, одним словом, все признаки RPG налицо. Самое интересное, что уровни не являются чем-то символическим, от них зависит многое, в том числе и количество спонсорских денег, которые вам выдают в конце уик-энда. Кроме того, от достигнутого уровня зависит, продадут вам ту или иную машину, по крайней мере, в официальном магазине.

Еще одним элементом RPG, который был найден в Motor City Online, является прокачка. Именно так, прокачка. В игре есть несколько типов соревнований, среди которых выделяется Open Trials, по сути являющийся оффлайновым режимом. Здесь вашими соперниками являются время и умение управлять машиной, заезды можно повторять сколько угодно раз, лишь бы машина была в порядке. Так вот, в Open Trials можно очень быстро прокачивать уровни, при этом, в отличие от остальных режимов, здесь нет соперников, которые могут доставить кучу неприятностей, зато есть призовые деньги.

Красота по-американски

Напоследок хотелось бы поговорить о внешнем виде Motor City Online. В качестве основы игра использует движок Need For Speed: Porsche Unleashed. Конечно, верхом совершенства его назвать нельзя, но приличную картинку выдать он вполне способен. Несмотря вышесказанное, трассы могут похвастаться детализацией, на фоне которой многие оффлайновые автосимуляторы смотрятся бедно. Даже в онлайновом игре, где гра-


'70 Mustang во всей красе



Еще немного, и машина встанет на попа



Reckless Driver и его новая тачка

фике отводится роль второго плана, EA смогла совершить маленькую революцию: дело в том, что часть болельщиков выполнена в виде полигональных моделей. Что же касается "городских" этапов, то они и вовсе выглядят "на пять": игрок проносится по улицам захолустных поселков, как будто "выдранных" из далеких шестидесятых, по их улицам снуют жители и домашние животные, как говорится, жизнь кипит. Модели автомобилей также являются результатом компромисса: состоят они из двух с лишним тысяч полигонов, что далеко не рекорд, но при этом их детализация получилась вполне на уровне. Помимо этого, многие устанавливаемые вами детали отображаются на модели машины, после полной "фаршировки" она начинает выглядеть очень внушительно.

Отдельного разговора заслуживает звук. Дело в том, что звучание двигателя является своеобразным букетом, в который входит не менее пяти составляющих. Более того, по звучанию мотора можно определить его состояние, это, честно говоря, очень впечатлило. Каждый мотор поет по-своему, его тембр напрямую зависит от того, из каких деталей он состоит. В Motor City Online следует поиграть хотя бы для того, чтобы услышать волшебное звучание V-образной шестилитровой "восьмерки" с установленным турбокомпрессором. Браво, EA!

Краеугольная физика

Ну, а теперь неплохо было бы поговорить о физической модели игрушки. Как ни крути, а для того, чтобы игра в том виде, в каком она нам предложена, смогла оставаться сбалансированной и интересной на протяжении долгих месяцев, физика должна быть, по меньшей мере, "на пятерку".

Начнем с того, как ведут себя здешние "мастодонты". Америка 50-70-х годов прошлого века – это страна исключительно больших и тяжеленных авто, зачастую с примитивными решениями в области подвески. Такого рода агрегаты и служат отправной точкой в начале очень длительного тюнинга. "Необработанная" машина едет, как и положено рядовому "американцу": деловито кренится в поворотах, входит в контролируемые заднеприводные заносы. Физика поведения авто на дороге отнюдь не хардкорна, однако, впоследствии, чем сильнее вы накрутите машину, тем более своенравной она окажется. Например, Вождь целую ночь целенаправленно тюнинговал свой "Мустанг", вгрохав в это дело уйму виртуальной наличности. На следующий день я имел честь кататься на машине-монстре мощностью в 470 лошадиных сил! Это был адреналин, который многократно увеличил страх за разбитую машину. Да, уважаемые, наконец-то нас заставили беречь свой автомобиль, не пускаясь в авантюрные прохождения поворотов "веером" в незнакомых местах. Страшно ударить вот этим лакированным боком в какой-нибудь бетон. И даже несмотря на то, что починка редко когда оценивается слишком высоко, в игре существует фактор естественного износа деталей. Как в жизни. Даже, если вы полностью отремонтируете после очередной гонки машину, ряд узлов и деталей, по которым уже прошелся износ, так и останутся в прежнем виде – со временем их придется менять. Вообще же, просчет разнообразных параметров в игре выполнен на очень высоком уровне. Устанавливая мощный двигатель, вы просто обязаны позаботиться о соответствующих тормозах, КПП и подвеске. Все взаимосвязано, без дураков.

А вот к системе динамических повреждений, которые вы получаете непосредственно во время заезда есть серьезные претензии. Она либеральна, что лично я могу оценить только как минус. Мелкие дефекты отображаются правдоподобно (но все же не настолько, как, скажем, в GTA 3), а вот когда приходит пора серьезных столкновений, выясняется, что игрушка прощает геймера. Машину нельзя разломать пополам или убить до такой степени, что ее восстановление обойдется в очень круглую сумму. MCO как бы не замечает того, что игрок, к примеру, только что неплохо приложился к столбу на скорости под двести километров в час. Уверен, авторы сделали так напрасно, ибо риск потерять своего доморощенного монстра раз и навсегда только добавил бы геймплею интересности и напряженности. Впрочем, даже в том виде, в котором игровой процесс существует сейчас, он очень даже неплох.

Продолжение следует

По хорошему счету, Motor City Online не является полноценной онлайновой игрой, это все тот же Need For Speed, только "заточенный" под сетевой режим при "отрезанном" одиночным. Тем не менее, творение EA Games эпохально, для первой игры нового жанра оно получилось более чем жизнеспособным.

Это были лишь первые впечатления от Motor City Online. Пятнадцатый уровень, набранный к моменту написания данной статьи, является лишь началом пути, более подробный материал об этой, безусловно, уникальной игре читайте в следующих номерах.

Между прочим...

EA приобретала лицензии лишь на машины и всевозможные запчасти, а вот трассы в игре вымышленные. Между тем, один из треков по своей конфигурации удивительно похож на легендарную трассу в Дайтоне.

Регистрация аккаунта не займет слишком много времени, и потребуется всего лишь кредитная карта. Затем вам предстоит скачать все последние обновления (это порядка восьми мегабайт), и начать игру. Уверен, вам понравится опция создания нового персонажа – там такие эффектные типажи!

Постоянного народа в MCO тусуется не слишком много. Вообще, то, в каком состоянии сейчас находится игра можно назвать легким разочарованием. Гонки между игроками происходят только на примитивных трассах. Да и желающих покататься не очень много. Создается впечатление, что народ, в основном, прокачивается и осторожничает, в ожидании чего-то большего. Но наступит ли оно, это большее? Вопрос интересный, и даст на него ответ только будущее. Наверняка, сами EA не хуже нашего понимают, что потенциал их детища сейчас используется игроками максимум на тридцать процентов. Необходимо большее число людей, которые полноценно играли бы, не ограничиваясь накручиванием кругов по скучным овалам. И хотелось бы, чтобы народ в большинстве своем был смелее, и принимал участие в гонках на сложных трассах.

Но это, повторюсь, первые впечатления от игры. И сугубо субъективные.

Внутренность '67 Camaro, не верх совершенства, но все на месте

Project Entropia

BIB The Tall

Издатель	MindArk AB http://www.mindark.com/
Разработчик	MindArk AB http://www.mindark.com/
Жанр	MMORPG
Требуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM, 32Mb 3D-уск., 56K модем
Рекомендуется	Pentium III 800, 256 Mb RAM, 32Mb 3D-уск., 56K модем
Сайт игры	http://www.project-entropia.com/
Необходимый софт	Координаты клиента см. на сайте игры
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2122.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Есть такой себе городишко в Швеции, Гетеборг прозывается. Историки утверждают, что люди в этих местах начали селиться еще восемь тысячелетий назад. Городом же Гетеборг стал только в 1621 году и, наподобие нашего Питера, он тоже рассматривался шведами в качестве окна. Окна на Запад. В свое лучшее время Гетеборг считался одной из наиболее защищенных твердынь Европы, три охраняющие его крепости - Скансен Кронан, Скансен Лейонет и Нью Алвсборг стоят и поныне...

Но запомнят его потомки все-таки не из-за того, что было, а из-за того, что будет. Именно здесь расположена штаб-квартира компании MindArk AB, которая вот-вот выпустит принципиально новую многопользовательскую онлайновую игру Project Entropia. И если им это удастся, то привычный нам мир перестанет существовать.

Революционеры из Швеции

В настоящее время проект находится на стадии тестирования коммерческой версии - Commercial Trial Phase. Разработка его ведется с 1999 года, хотя сама идея пришла в голову исполнительному директору Mindark Яну Велтеру (Jan Welter) и Бенни Иггланду (Benny Iggland) еще несколькими годами раньше. Прикинули они тогда технические возможности по его реализации и решили подождать до лучших времен. К началу лучших времен состоялось образование Mindark (во все том же 1999 году), в которой сегодня работает около полусотни сотрудников.

Контуры революции

Если совсем коротко, то Project Entropia (PE) - это даже не MMORPG, это онлайновая вселенная. Главная ее фишка - полная бесплатность доступа. Клиент игры можно скачать из Сети, скорее всего, софт также попадет на компакты, которыми комплектуются игровые журналы. Не потребуется и платить за проведенное в PE время.

Самая же главная фишка состоит в том, что игроки получат возможность зарабатывать в этой виртуальной реальности *реальные деньги*. Дело в том, что запатентованная экономическая модель игры самым непосредственным образом будет связана с реальным миром. Текущий обменный курс - 10 местных монет за один доллар США. Хотите навернуть своего аватара - переводите в игру деньги с кредитки и покупайте ему все на свете. Заработали местные тугрики - пожалуйста, переводите их на свою кредитку.

Откуда есть пошла...

Греческое слово Entropia означает "поворот", "превращение". Понятие энтропии впервые было введено в термодинамике для определения меры необратимого рассеяния энергии. На этом я позволю себе закончить распространяться о заморочках названия.

Нужно отметить, что Mindark весьма консервативна в том, что касается разглашения информации о начинке проекта. Если учесть складывающуюся в этом секторе онлайнового бизнеса конкуренцию, то осуждать их за такое поведение рука не подымется.

Итак... Далекое будущее. Центр нашей вселенной - сферообразная планета Каллипсо, вокруг нее вращается пара спутников. Известна площадь поверхности - 2900 квадратных километров. В наличии все знакомые нам типы ландшафта: леса, горы, пустыни, поселки, города, озера и океаны.

В городах присутствует привычная инфраструктура: дома, магазины, кафе, бары... арены гладиаторов. Города - это островки безопасности в этом мире, в них запрещены агрессивные действия. Хотя под некоторыми из них расположены канализационные системы, в которых можно наткнуться на неприятные сюрпризы.

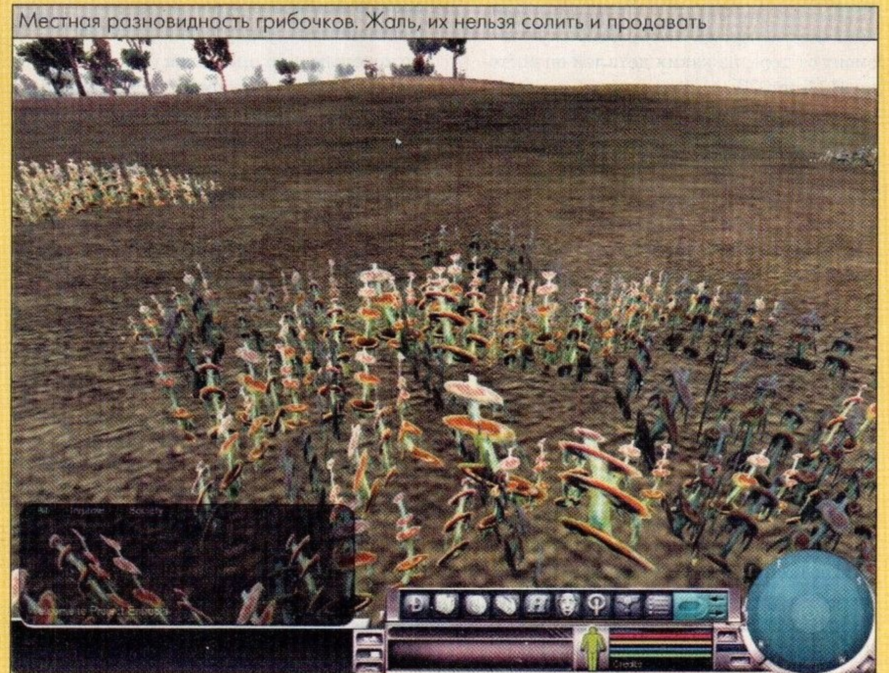
Погодные условия будут оказывать влияние на игровой процесс. Например, намокшая под дождем одежда приобретет дополнительный вес. Да и изнашиваться будет быстрее. Разработчики обещают динамическую погоду, в любой момент вяло плывущие по небу облака могут уступить место штормовым тучам. Вплоть до торнадо.

Местные сутки будут длиться четыре земных часа, ночь - один час.

Игрокам предоставлена впечатляющая свобода по формированию единственного аватара. Цвет кожи, волос, глаз, прическа, форма тела, шрамы и татушки... Из рас доступна только человеческая. Никого распределения поинтов по статистикам, предварительного выбора профессии - все вступают в игру статистическими близнецами. Дальнейшее приобретение навыков и умений будет всецело зависеть от выбранного игроком образа жизни и поведения.

Созданию неповторимого образа каждого игрока будет способствовать огромный выбор носибельных вещей. Также планируется регулярное появление новых модных одежек и доспехов.

Местная разновидность грибочков. Жаль, их нельзя солить и продавать



Мой первый взгляд на новый мир. Спешу снять скриншот, пока клиент не слетел

При рождении местные власти выдают персонажу комплект одежды, а также оружие или специальный компьютер, позволяющий складировать ресурсы в безопасном месте.

Предусмотрена возможность выражения эмоций (улыбка, недовольство, поклон, салютование и т.д.) Более того, ведутся работы над парными E-mote: персонажи смогут синхронно обниматься, целоваться и даже танцевать.

В связи с отсутствием шардовой системы, имена персонажей решено не делать уникальными. Для точной идентификации личности будет служить специальный ID номер.

Личное имущество можно будет хранить в банке или апартаментах. И таскать на себе. В последнем случае, если персонаж погибает от руки плеерииллера, то при отсутствии специальной страховки, его вещи становятся добычей РК.

Под персональной страховкой понимается специальная фича, позволяющая сохранять часть или все имущество в случае гибели.

Для желающих поиграть в киборга предусмотрена возможность замены частей человеческого тела на искусственные имплантанты: усиленные руки, мощное сердце и т.д.

Возрождение погибших чаров возможно в городских госпиталях или при помощи специалиста, освоившего на высоком уровне скилл Mindforce. Сбором тел также занимаются команды специальных Resurrection Ships.

Если внешность вашего персонажа уж совсем вам надоест, то за определенную сумму можно будет сделать ему пластическую операцию. Если этого покажется недостаточно, то можно его просто удалить и стартовать нового.

Плеерииллерам также есть место в этом мире. Но, преступив закон (атаковав или убив невиновного), персонаж теряет на несколько часов право на персональную страховку. На протяжении этого времени его убийство другими чарами не будет считаться преступлением.

Принятая в игре система репутации основана на учете умений персонажей. При изучении персонажа другие игроки смогут различить, что он, например, Expert Gunsmith. Всего ожидается порядка 50 скиллов: Evaluate Item, Weapon Crafting, Armor Crafting, скиллы для разных специалистов. Мастерство владения скиллами повышается по мере их использования. Какой-либо скиллкап отсутствует, теоретически совершенствоваться можно бесконечно. Правда, по мере постижения тонкостей наращивать показатели будет все труднее и труднее. Существует также возможность обучаться новым скиллам и наращивать имеющиеся в специальных учебных заведениях. Не за бесплатно, естественно.

При желании, начав тренировки в качестве посредственного стрелка, можно стать профессиональным снайпером. Необходимые технологии и умения присутствуют. Желаете копаться в земле? Проводите геологическую разведку, добывайте руду, переплавляйте ее в слитки и т.д.

Потерять изученные скиллы или "подзабыть чуток" нельзя. Поражения в скиллах в случае гибели персонажа не предусмотрено.

Что еще более удивительно - нет и статкапа. Ваши статистические показатели - сила, выносливость и т.д. могут расти и расти.

Местная магия - MindForce

Сила Ума - результат исследований человеческого мозга. Посредством применения специальных имплантантов люди научились использовать ранее незадействованные области серого вещества. Использовать как во благо, так и во зло. Можно создавать, излечивать и калечить. Свойства MindForce называются аспектами (Aspects). Последние подразделяются на наступательные, оборонительные и вспомогательные. Лечение, например, относится к вспомогательной категории. В настоящее время запланировано 80 аспектов. Продвинутые имплантанты обеспечат существенное повышение возможностей их владельца. В качестве "расходного" материала для MindForce выступает регенерирующая психика (Psyche). Обучаться новым аспектам можно в процессе попыток их применения.

Первые впечатления от коммерческого триала

Пока я пропадал на E3, Mindark открыла доступ к "телу" игры. Все желающие могут предложить себя в качестве тестеров. После прокачки патчей вам сообщат, под каким номером в общей очереди вы числитесь. Я ждал этак с недельку, пока получил логин и пароль.

Естественно, все еще очень сыро. Игрушка подвисает каждые 5-10 минут. Правда, хитрые шведы позаботились, чтобы при этом оставалась в рабочем состоянии часть клиента, позволяющая быстро забраться в игру опять.

Генерация персонажа выглядит несколько издевательски. Где они набрали таких уродов? Откуда, из какого учебника паталогоанатома эти рожи? Остается кивать на то, что все это пока бета и жить с такой физиономией, возможно, не придется.


Вы этого достойны?

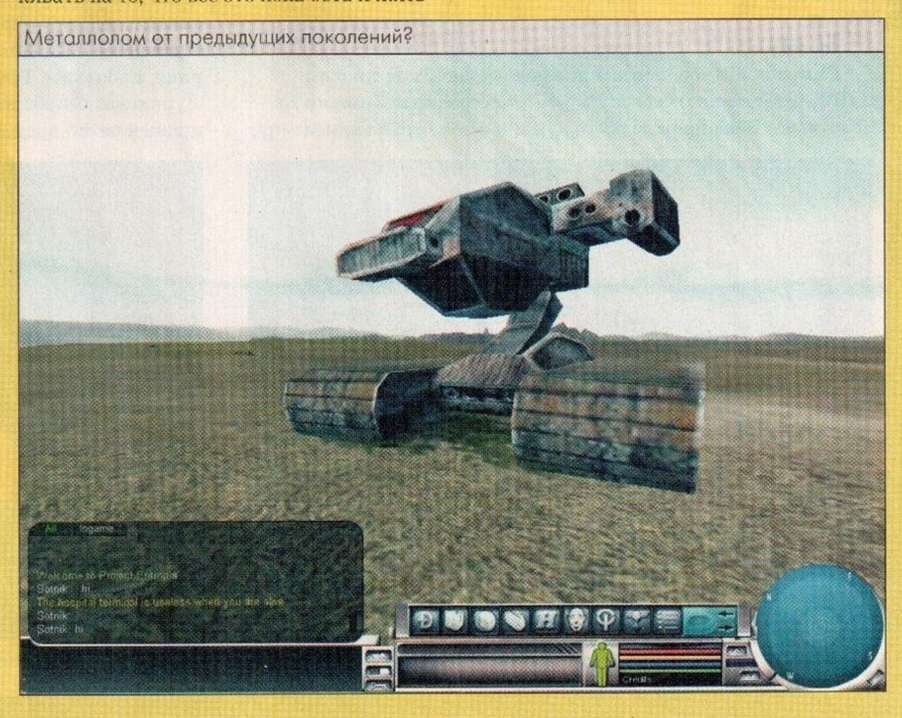
Игровой мир выглядит несколько бедно и уныловато. Редкая растительность, немногочисленные агрессивные монстры, от которых всегда можно убежать. Игроков практически не видать, но периодически натыкаешься на находящиеся в частном владении автоматические плюшки для добычи ресурсов.

Система денежных транзакций также пока не подключена. В игре установлены специальные терминалы для проведения опроса населения на предмет того, запускать ли по полной денежную систему до окончания коммерческого триала. Сами понимаете, игрокам не очень-то улыбается вкачивать в игру кровные без особых гарантий. Вот их и спрашивают самих.

Похоже, народ где-то все-таки деньги находит, но мне пока никакая халява не попалась, а побазарить по этому поводу было не с кем. Все увиденные мной игроки были какими-то жутко суетливыми и на приветствия не реагировали.

Обещанную пушку я при генерации не получил, но одежду предоставили. Причем сразу два комплекта - для мужчины и для женщины. Странно, зачем мне второй?

Естественно, я не собираюсь покидать этот мир в ближайшее время. В очередных номерах последуют подробности.


Металлолом от предыдущих поколений?

BIB The Tall

Sotnik's Odyssey:

Dark Age of Camelot

Издатель	Mythic Entertainment http://www.mythicgames.com
Разработчик	Mythic Entertainment http://www.mythicgames.com
Жанр	MMO RPG
Требуется	Pentium II 450 при 256 Mb RAM (Pentium III 450 при 128 RAM Mb)
Связь с Интернет	28800 (чем скоростнее, тем лучше)
Необходимый софт	Коробочная версия игры
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1992.html
Смотри на диске	Скриншоты

Опять придется начинать с признания, что не знаю я всего-всего про эту игрушку, т.к. играю в нее без году неделю, нахвататься впечатлений успел, а вот распознать все про все просто не было физической возможности. И это несмотря на то, что настольной книжкой последнего месяца для меня стал четырехсотстраничный Prima'овский гайд по DAoC. И прокачанные в разных реалмах персонажи (10-23 уровней) по местным меркам не то, что дети... Они из пеленок еще не выкарабкались. Машут себе в кроватке ручонками с зажатыми посохами и мечами, плюются заклинаниями в окружающие их детские игрушки да забавляются с еще более беспомощными pet'ами.

А еще им очень хочется поскорее стать взрослыми. Потому что взрослым разрешено убивать себе подобных. Или Родину защищать. Смотря кто как на это дело смотрит.

Сообщу сразу, что купить эту игру в России сложно, но можно. Правда, мне удалось обнаружить единственную точку в местной Сети, предлагающую ее по предоплате с поставкой в течение 4-5 недель по цене $69.99. Сделать заказ можно на этой страничке: http://www.e-shop.ru/actions/item-7a008f969ace89ba3ab9eaa8a3dd5fed.htm (это не опечатка, такой вот адрес). На западных сайтах игра стоит более чем в два раза дешевле (без учета стоимости доставки). Но!

Предпринятые в начале этого года автором статьи попытки приобрести игру в европейских и американских интернет-шопах потерпели неудачу. DAoC и сейчас все еще не отправляют за пределы стран участниц Евросоюза и США. Но народ достает игрушку, тому подтверждение - списки русских гильдий на http://www.daoc.ru.

По уму

Самое приятное (здесь и дальше все идет под грифом IMHO, естественно) состоит в том, что создатели Темного Камелотского Века прежде всего думали о том, чтобы клиент при любых обстоятельствах получал от игры удовольствие. В этом плане DAoC почти что уникален. Здесь практически нельзя нагадить окружающим. Можно, конечно, обмануть, но "единожды солгавши - кто тебе поверит?" как говаривал классик Козьма по фамилии Прутков.

В основе игры - вражда трех реалмов: Альбиона, Ибернии и Мидгарда. Альбион - слепок со средневековой Британии, вот только короля Артура уже нет. Мидгард - северные соседи Альбиона, викинги и все такое. Иберния - эльфийская территория, откуда взялась, мне так кажется, никто толком не знает, да и не важно это. Среди населения всех трех реалмов постоянно проводится агитации со стороны NPC, раздувающая негативное отношение к соседям.

В каждом из реалмов обитает четыре расы. Для Альбиона они все человекообразные - Бритоны, Горцы (Highlanders), Авалоняне и Сарацины. Для Мидгарда все уже веселее: Северяне, Кобольды, Тролли и Дварфы. Для Ибернии - Кельты, Лурикены, Фирболги и Эльфы. Уже при выборе расы игрок должен четко представлять себе, за какого именно персонажа

Hibernia, генерация кельта-файтера



Hibernia, придорожный камень-указатель

Hibernia, главный город реалма Tir Na Nog

Hibernia, можно выбрать и такой ракурс камеры

он хочет играть. Для каждого реалма на выбор предлагается порядка десятка профессий - от банального Воина до экзотического Теургиста. Хотя слово "банальный" применительно к имеющимся в игре специальностям употребить можно с очень большой натяжкой. У этого самого обычного воина в арсенале имеется порядка пятнадцати специальных ударов (так называемых стилей) для каждого типа оружия и щита. Причем из ударов можно выстраивать целые комбинации, применение которых способно существенно повлиять на конечный результат схватки.

Максимальное количество доступных для игрока уровней - 50. В самом начале бытия в течение первых пяти уровней игрок знакомится с окружающим миром практически "на халяву", в случае его гибели не следует никаких штрафных санкций. В это же время проходит начальное обучение выбранной профессии. Так новоявленные кельты способны пойти по четырем путям: Arms, Stealth, Nature и Magic. По достижении пятого уровня они должны выбрать окончательную специализацию и возможности передумать не предусмотрено. Так осваивавшие Arms кельты могут выбрать профессии Hero, Champion или Blademaster.

Своего первого Сотника в рамках этой игры я сделал именно блэйдмастером, причем специализирующимся на работе двумя мечами в "кельтском стиле". Парни (и девушки тоже) такого рода обзываются в игре танками. Их основное назначение - доставление противнику кучи повреждений в кратчайший промежуток времени. Их завсегда с удовольствием приглашают в группу, чтобы они принимали на себя основной удар. Из-за их широких спин будут проводить атаки маги и заниматься своим лекарским делом хилеры. Но и недостатки у таких парней тоже есть (вся игра построена именно на балансе достоинств и недостатков). "Чистые" воины уже в момент генерации персонажей делаются сильными и тупыми, им совершенно недоступна никакая магия. Поэтому залечивать раны им приходится самым неторопливым образом: садиться на землю и ждать, когда красный бар жизни вернется в исходное состояние.

Групповщина

Совсем другое дело, когда с таким воином заодно действует лечащий маг. Перед началом боевых действий производится так называемый "баффинг" - маг накладывает на всех членов группы все полезные заклинания, которые только ему доступны. После этого находится подходящий для схватки монстр.

Делается это очень просто. В отличие от той же UO, в DAoC применяется автоматическая цветовая классификация всего живого. Начинается она с серого, куда попадают те, кто значительно ниже игрока по уровню. Салатовые - ниже на две ступени, синие - на одну. Желтые - одного уровня с игроком, оранжевые - выше на ступень, красные - на две, фиолетовые - лучше не связываться.

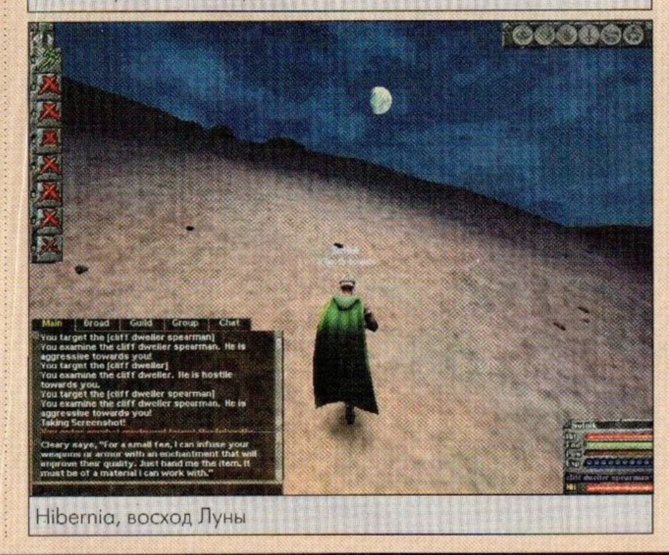
В обычной ситуации специалисты-бойцы способны побеждать в схватках с желтыми, а в достаточно редких случаях



Hibernia, закат Солнца и...



Hibernia, solo



Hibernia, восход Луны

RVR Battlegrounds, группа защитников Keep притащила пиломатериалы для апгрейда ворот



RVR Battlegrounds, группа в засаде

и с оранжевыми тварями. После таких боев им приходится восстанавливаться по несколько минут. Пускаться на подобные риски заставляет желание хапнуть побольше поинтов экспириенса. Подобный процесс получается рискованным и неторопливым. А если противнику на помощь придет любой другой монстр, то печальный исход весьма вероятен. В общей сложности персонаж потеряет при этом 15 процентов от набранной после достижения последнего уровня экспы. Пять процентов - навсегда, а еще десять останутся на месте гибели в виде аккуратного могильного камня. Если после возрождения вернуться к собственному памятнику и помолиться, то экспа возвращается. Видите, все не так уж и плохо. Правда, в момент гибели персонаж также наказывается незначительным понижением конституции, но ее можно восстановить у любого лекаря NPC за определенную, соответствующую вашему уровню сумму.

Существенно быстрее, да и интереснее, прокачка персонажей идет в группе. Хотя тут тоже нужно сделать одну оговорку - в грамотной и боеспособной группе. Нет ничего хуже, чем связаться с бестолковыми напарниками. Встречались мне лекари, которые вместо лечения моего танка начинали махать возле монстра посохами. "Ах, я и подумать не могла, что он тебя так быстро вынесет".

Именно после этого случая я стал жестко инструктировать моих спутников, поясняя каждому его маневр. И в том случае, если спутники начинают заниматься самодеятельностью, лучшим решением будет просто выход из группы в свободное плавание.

Несомненное достоинство игры - автоматическое распределение экспы и добычи между членами одной команды. При этом учитывается взнос каждого в общее дело, ведь понятно, что паладин 10 уровня внесет в дело победы над монстром существенно больший вклад, чем сопровождающий его клирик 8-го уровня. В любом случае, за счет того, что группа способна забивать монстров относительно высокого уровня, как правило, все остаются довольны полученным лутом и опытом.

Еще один интересный момент - различная реакция монстров на одиночку, маленькую и большую группы. Чем больше народу в группе, тем больше монстров, находящихся вблизи от атакованного, прореагируют на событие. Кстати, игра учитывает при раздаче слонов и то, был ли убитый монстр одиночкой, или же он действовал с напарниками. Также принимается во внимание, насколько он удален от места спавна (лагеря), как часто его здесь убивают и даже его возраст.

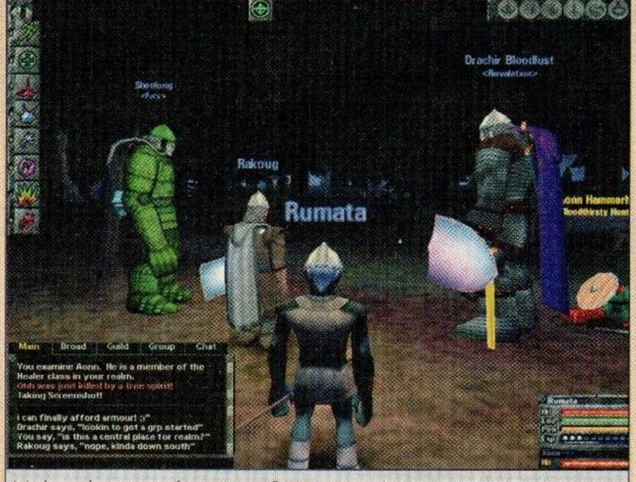


RVR Battlegrounds, этот дварф не ушел

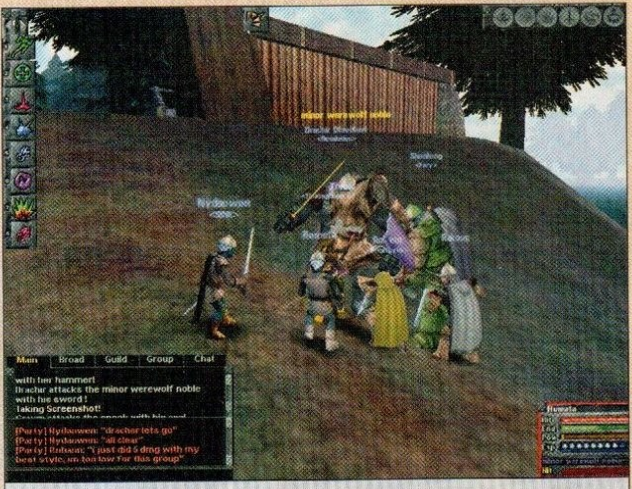
В популярном среди ньюби донжоне Tomb of Mythra (Альбион) иногда можно увидеть на одном пятачке десяток надгробий. Соответственно монстры в таком месте приносят существенно меньше экспы, чем этажом ниже, куда добирается значительно меньше охотников.



RVR Battlegrounds, группа в ожидании рессаректа



Midgard, мой кобольд-маг Rumata на фоне группы товарищей


Midgard, эта атака логова вервольфов пройдет бестолково и закончится печально

А если и добирается, то не всегда выбирается. Шутка.

Каюсь, я сам как-то стал причиной гибели партии из 7 персонажей. Убегая от пары крутых монстров, я случайно оказался рядом с этой группой. А так запас энергии у меня истощился, я развернулся лицом к противнику для достойной отправки в лучший мир. И тут они решили меня спасать, а монстры решили, что группа будет покруче одиночки, и переориентировались. В результате все полегли. Кроме меня.

Хорошо, что мертвые не могут выражать в этой игре свои мысли вслух.


Albion, Камелот, как много в этом слове...

Рост

Классы персонажей отличаются по количеству поинтов специализации, получаемых с каждым новым уровнем, причем существенно (количество этих поинтов равно новому уровню, помноженному на постоянный для каждого класса коэффициент, варьирующийся в пределах от 1 до 2.5). Это не значит, впрочем, что некоторые классы обделяют, просто им нужно прокачивать меньше умений. У всех классов есть сильные и слабые стороны. Маги способны наносить огромный урон на расстоянии, но стоит их пару раз тюкнуть молотом по темечку - и нет магов. Некоторым классам позволительно пользоваться услугами помощником как накастованных, так и затэймленных. Очень здорово смотрится, когда теургист кастует одного за другим кучу големов, которые тут же разносят на глазах присевшего отдохнуть хозяина окружающих монстров.

Помимо зачистки территории родного реалма от разной нечисти и животных, существует еще один способ добычи экспы. Если приставать ко всем встречным NPC с вопросами, рано или поздно получишь задание на выполнение квеста. Что интересно, такого рода миссии часто оказываются многоходовыми. Например, сначала вас просят забить страшного и ужасного волка, который третирует жителей такой-то деревни. В доказательство выполнения миссии вы должны притащить его шкуру. Забиваете тварюгу (как правило, квестовые предметы автоматически попадают в ваше инвентори автоматически. Оно и логично, т.к. при убиении серых монстров игрок не получает ни экспы, ни лута), приносите заказчику шкуру, а тот отсылает вас к подружке, которая из таких шкур разные предметы способна выделывать. Та, в свою очередь, сообщает, что за такие заслуги перед отечеством она готова для вас из этой шкуры сделать курточку, только для этого ей требуется полая косточка от большого скелетона и т.д. В результате вы получите эту самую курточку, которая вам, может быть, совсем уже и не нужна, т.к. ее потребительские качества не соответствуют вашему уровню.


Albion, уходили добровольцы... Мне пока на этот телепортационный круг рано, уровнем не вышел

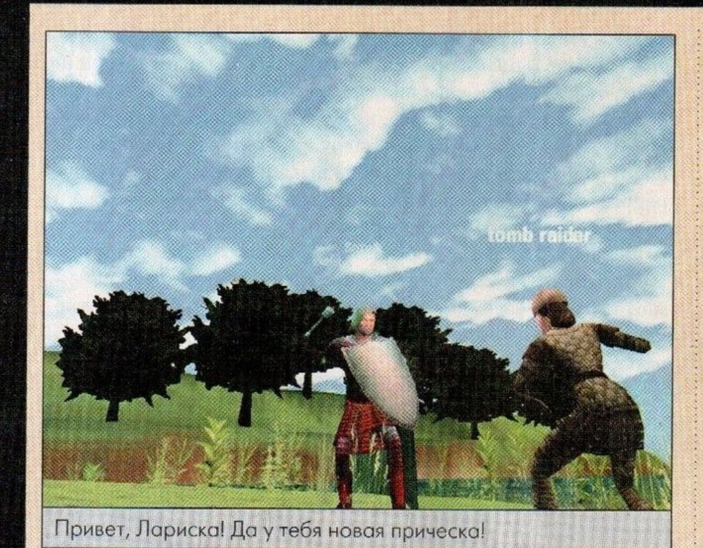
Упрощенной разновидностью квестов являются таски (tasks), они, как правило, одноходовые и состоят из убиения заказанного монстра. Зато персонаж получает довольно много экспы, процента 4-5 от очередного уровня. После 20 уровня таски не выдаются.

Мирный труд

Ремесло здесь в большом почете, т.к. его освоение требует немалых затрат как денежных, так и временных. И многим заниматься столь прозаическим занятием просто лень. Начинается обучение крафтам с того, что вы приходите к соответствующему учителю и подтверждаете свое намерение заниматься выбранной мирной профессией. При этом нужно учитывать, что вам можно будет выделывать только такие предметы, которые вы сами в состоянии использовать. Никакой маг никогда не сможет сковать плэйтовый мэйл, и никакой боец не в состоянии сотворить энчантнутую бижутерию.

Исходные материалы добывать самостоятельно невозможно, все полуфабрикаты покупаются у специальных торговцев. Необходимо также запастись необходимым инструментом и встать у местной кузницы, ткацкого станка и т.д.


Albion, выполняю таск - валю дикого жеребца. Жеребец сопротивляется



Привет, Лариска! Да у тебя новая прическа!

И все, начинаете клепать предметы. При каждой попытке программа производит соответствующие расчеты и, ежели везет, ваше мастерство повышается на единичку. Произведенный товар можно продать (вырученная за него сумма будет всегда меньше стоимости израсходованных материалов). Пока не набрали 20 уровень, можно получать у мастера производственные задания (те же таски). Сводятся они к тому, что NPC такому-то вдруг срочно понадобилась такая-то шмотка. Производите предмет и отправляетесь искать заказчика, который вам отваливает сумму, с лихвой покрывающую расходы.

С голубой каемочкой

Чуть не забыл. Звуки и графика DAoC заслуживают самых высоких похвал. Некоторые скриншоты просятся в рамочку и на стенку. Погодные эффекты, восходы и закаты, дымка - все превосходно. Видимость во время дождя ограничена, а когда дождь подходит к концу, игрок опять начинает видеть удаленные предметы. Вода колышется волнами, облака бегут по небу, все как положено. К недостаткам можно отнести представление деревьев в виде пары перекрещенных плоских фигур. Да камера иногда очень не вовремя меняет ракурс (как правило - в донжонах, при приближении к стене).

В целом же интерфейс выглядит продуманным и достаточно удобным. Информационные окошки раздвигаются как по горизонтали, так и по вертикали, перемещаются по экрану, чтобы не загораживать происходящее. Предусмотрено несколько возможностей для чата: просто сказать что-то всем присутствующим неподалеку, сообщить информацию членам группы, пообщаться на гильдийском канале, послать мессадж конкретному персонажу, организовать отдельную чатовую группу и т.д.

Любому стражнику можно задать вопрос типа "/где Вася?", и стражник развернется и укажет рукой в направлении местонахождения искомого Василия.


Albion, Tomb of Mythra, как видите некоторые римляне остались здесь навсегда

Для поиска напарников тоже существует специальная фишка: игрок может просто выставить флажок, подтверждающий его заинтересованность в присоединении к группе. Также одиночка может проверить наличие групп в локации и связаться с лидерами.

Не забыли разработчики и о таких приятных вещах, как анимированное выражение эмоций (Emotes, в настоящее время их 16 штук). Чаще всего народ танцует, кланяется, приседает в реверансе и машет ручкой.


Albion, группа товарищей выносит группу друидов. Каковы эффекты!

Realm vs. Realm

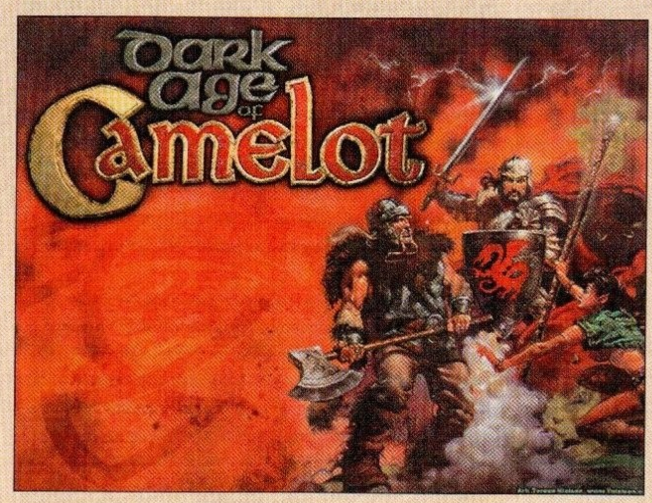
Или, в сокращенном варианте - RVR. Прокачавшись до 20 уровня, игроки получают возможность схлестнуться на своего рода нейтральной территории с представителями других реалмов. Попасть туда можно только с помощью определенного заклинания (каждые 10 минут его кастуют несколько NPC на собравшийся на специальном телепортационном круге народ), причем в качестве адреса нужно экипировать специальное ожерелье.

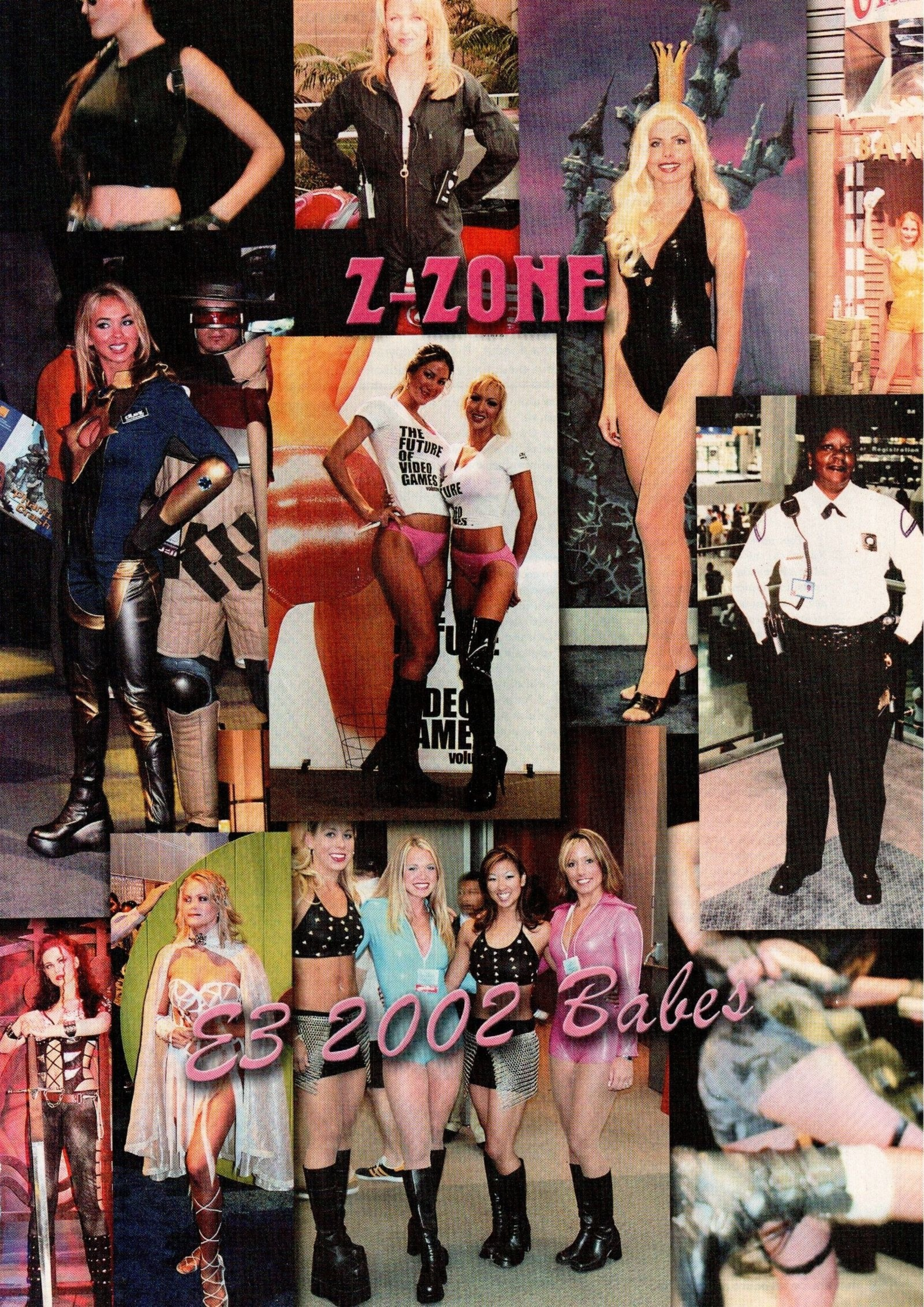
И опять-таки разработчики позаботились о том, чтобы было интересно играть. Противостоять друг другу могут лишь игроки, приблизительно равные по уровню. При этом они не в состоянии переговариваться с противником, что исключает возможность словесных оскорблений.

Подробности того, что происходит на RVR территориях, я вам сейчас рассказать не могу. Был я там всего три раза, помогал защищать Keep (Замок), посмотрел, как очень неплохо действуют противники-NPC из других реалмов. Пару раз моих персонажей убивали первой же стрелой. Пару раз наблюдал, как быстро гибли группы товарищей. Самому тоже довелось помахать двумя мечами, после того как ускоренная музыкой барда группа кельтов настигла пару замешкавшихся дварфов. Но все это пока впечатления на уровне детских - бессистемные и разрозненные.

Как прокачаюсь - расскажу еще.






Z-ZONE
THE FUTURE OF VIDEO GAMES
E3 2002 Babes

Навеяно E3

Дж. О. Бондер & Co

Вообще-то предполагалось, что мы просто напишем про E3. Сами понимаете: Лос-Анджелес, солнце, "мир-труд-май", Джобс на белом коне раздает автографы, детский смех, счастливые лица, много-много игр, проницательно-глубокомысленные догадки о том, какие же жадные до денег люди, все эти издатели-паблишеры. И непременно стоны о засилье приставок, непременно!

Веселая, в общем, тема наклевывалась. И все бы ничего, да организаторы выставки воспротивились. Не губи, говорят, дядя Бондер! Не позорь, не раскрывай подноготную нашей чудо-выставки! Подарим тебе велосипед, приставку восьмибитную и особняк на берегу океана – только молчи!

Вот и помолчим. Страниц примерно пять еще. А если вдруг чего и ляпнем про E3 или какую другую уважаемую выставку – не выдавайте.

Дж. О. Бондер & Co

Часть I. E3 как она есть, или Ярмарка тщеславия

Шум еще ничего не доказывает. Курица, которая снесла яйцо, порой кудахчет так громко, словно снесла целую планету.
Марк Твен

Торг потеху любит. Товар – показ. Хвастать – не косить, спина не болит, а без похвальбы и колесика от мышки не продашь. Наряди пня, и пень хорош будет; примани журналиста халявой – так он этот пень сам еще пуще разукрасит!

Таково краткое изложение нехитрых, в общем-то, правил нормального современного ведения дел. Не нами придумано – не нам осуждать. Принимаем как данность. Да, фирма веников не вяжет, а Electronic Entertainment Expo – шоу что надо. Да, Симсы разруливают, а девки в шортиках помогают страждущим справиться с весенне-летним гормональным кризисом. Да, Кармак вместе с DOOM III должен был стать гвоздем программы и стал им. По подсчетам устроителей, ассоциации IDSA (Interactive Digital Software Associated), в восьмом E-кубе участвовало где-то 65000 человек и было представлено больше тысячи новинок индустрии развлечений. Около четырехсот компаний разместили свои стенды в выставочных залах лос-анджелесского Convention Center'а, надеясь на...

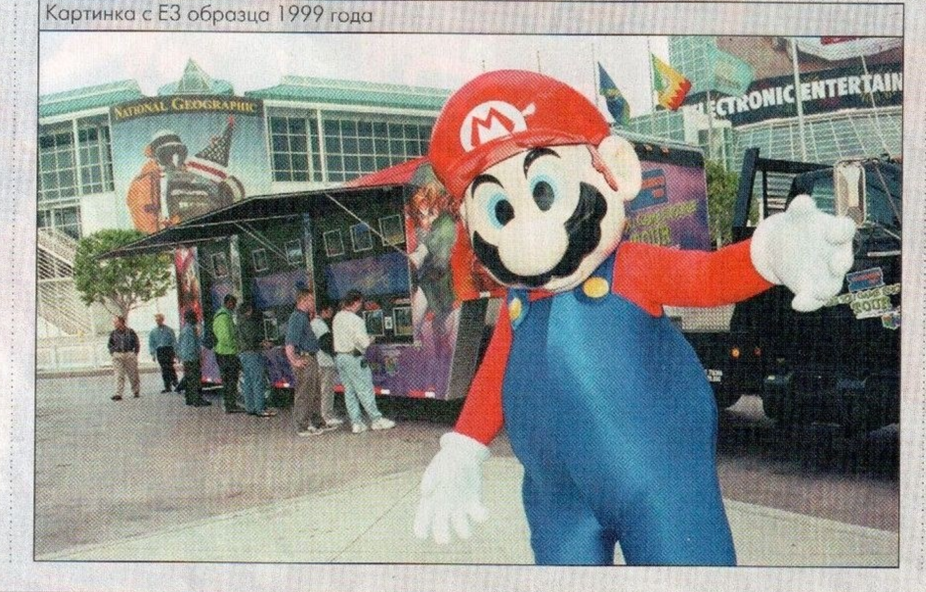
Стоп! Вот об этом-то мы и поговорим. На что надеются все эти люди, ежегодно съезжаясь в одну точку Соединенных Штатов Америки? Чего им дома не сидится? Зачем они увлеченно толкают друг друга плечами все три дня выставки?

Начнем с того, что E3 – это не рабочая выставка и не симпозиум, это вообще не есть что-то, относящееся к жизни. Пиар чистой воды, типа советского ВДНХ. Стаскивают в одно место неживые макеты, показывают зевакам, уносят. Только вот буренка из павильона сельхоза ни коим образом не похожа на свою коллегу из обычного коровника в ярославской области, а "специальные" выставочные версии игрушек мало напоминают то, что будут потом рассылать по магазинам. Миф. Витрина. Праздник.



Нашествие покемонов - E3 двухтысячного

А праздниками лучше не злоупотреблять – можно разучиться отличать правду от вымысла. Ладно мы, журналисты. У нас жизнь тяжелая, безрадостная. Всего-то развлечений: E3 да Новый год. Вот и раздуваем из мухи слона. В то же время нельзя не заметить, что неспециализированным СМИ данная выставка задаром не нужна. Притом если с российскими СМИ все понятно – своих проблем по горло, плюс еще футбол, плюс еще бензин... Однако и весь остальной "цивилизованный" мир тоже не горит желанием писать о лос-анджелесском столпотворении. А ведь на экономику тех же США индустрия электронных развлечений оказывает совсем не маленькое влияние.

Картинка с E3 образца 1999 года


В чем дело? А дело простое. E3, на самом-то деле, безнадежно зависла в пространстве между двумя аудиториями, между профи и толпой. Пока еще номинально считается, что E3 – сборище сугубо профессиональное. Как бы профессиональное и как бы закрытое для любого, кто не является разработчиком, издателем, программистом, журналистом или служащим какой-либо компании, работающей в индустрии электронных развлечений. Но какое ж это шоу без зрителей, без толпы. Профессионализм мероприятия – типичный самообман.

Но, с другой стороны, "простому народу" тоже, в общем-то, там неинтересно. Это, при всех своих понтах, отнюдь не Дисней-лэнд, и так называемые "казуалы" покрутятся-потолкаются, поглохнут под прицелом огромных динамиков да и уйдут восвояси. Чуть больше интереса в глазах упертых поклонников-фанатов. Но с каждым годом этого интереса все меньше и меньше. Потому как шансы выпить на брудершафт с какой-нибудь знаменитостью были и есть довольно маленькие, а в чисто информационном плане выставка давно уже проиграла битву интернету. Информация с E3, кто бы что ни доказывал, на 70 процентов не новая и на 50 – не точная. Почти обо всех "новинках" выставки что-то уже известно. Причем, чем меньше известно о новинке,


Sony Party на E3 2001

Немного статистики

Как уже было сказано, на выставке представлено больше тысячи новых игр. "Новых" – это подразумевается английское "never-seen-before". То бишь "никогда раньше не виденные", именно по этим проектам велась статистика. По идее, "старожилы" выставки вроде Neverwinter Nights тут не учитываются.

Так вот, среди этой тысячи следующее распределение по платформам и жанрам:

49% – консоли (для солидности процент объединенный);
39% – PC;
17,5% – карманные компьютеры (см. MaxView позапрошлого номера);
7,8% – online/Internet;
3,4% – PDA, мобильные телефоны.
Жанры:
28,4% – Action;
16,7% – Sport & Driving;
12,1% – Adventure;
10,9% – Child & Family;
8,3% – RPG;
7,3% – Strategy;
6,0% – Education;
3,2% – Simulation.

И еще одна цифра. Организаторы всячески подчеркивают, что где-то 70 – 80% выставленных игр будут на прилавках уже в этом году. Зуб дают, в натуре!

тем она "моложе", а значит – более предрасположена к изменению. Вам нужна "эксклюзивная и жутко секретная информация", оказывающаяся через 3-4 месяца пустыми словами? Или лучше вы воспользуетесь одним из тысячи сайтов, где эта информация лежит уже полгода в гораздо более удобоваримом виде?

Так что не получается у выставки ни стать местом профессиональных дискуссий элиты игростроения, ни окучить лакомую и желанную массовую аудиторию. Ни то, ни се. Правда, со временем выкристаллизовалось еще одно назначение E3, которое и стало основным. Выставка стала эдаким помпезным междусобойчиком, призванным показать, у кого дела идут тип-топ, а кто нос повесил и вообще неудачник. Игра мускулами друг перед другом и перед журналистами.

Так, спрашивается, что же такое E3? Выставка для профессионалов? Слет заправил отрасли для "сверки часов"? Координационный центр, определяющий направление индустриального строительства на будущий год? Барометр интересов и предпочтений?

Нет, всего лишь ярмарка тщеславия, выставка достижений ненародного хозяйства со сверхкратким периодом полураспада. Машина, умеющая выпекать только грезы и мечты для особо впечатлительных слушателей. Праздник, за который платит кто-то другой.

Не неся реальной информационной нагрузки, не являясь мировой закулисой для кукловодов индустрии и даже не создавая достаточного шума для прорыва на информационные полосы неспециализированных СМИ, выставка держится на плаву только за счет остатков тех надежд, которые питали по ее поводу семь лет назад. Когда все только начиналось.

"1С" демонстрирует "Периметр", E3 2002


Часть II. Русский E3, или Правда о "Комтеке"

Правда – самое ценное из того, что у нас есть; будем же расходовать ее бережно.
Марк Твен

Только не надо нервничать – пошутили мы. Никакой "Комтек" не русский E3: масштабы не те, да и цель абсолютно другая. Была. "Комтек" – российская выставка номер один в сфере информационных технологий. С самого своего зарождения в конце 80-х, "Комтек" год за годом отражает в себе, как в зеркале, истинное лицо рынка высоких технологий в нашей стране. Будучи сугубо универсальным мероприятием, выставка посвящена всему сразу: интернету, локальным сетям, серверному оборудованию, издательским системам, САПР, мультимедийной продукции и многому другому. Так уж сложилось, что значительных специализированных выставок по перечисленным выше областям нет – вот "Комтек" и отдувается за всех. В толпе посетителей смешались и руководители крупных компаний, и рядовые работники, и толпы обычных юзеров, среди которых, конечно же, завсегда жаждущее "компьютерной халявы" студенчество, да и просто рядовые зеваки. Глаза разбе-



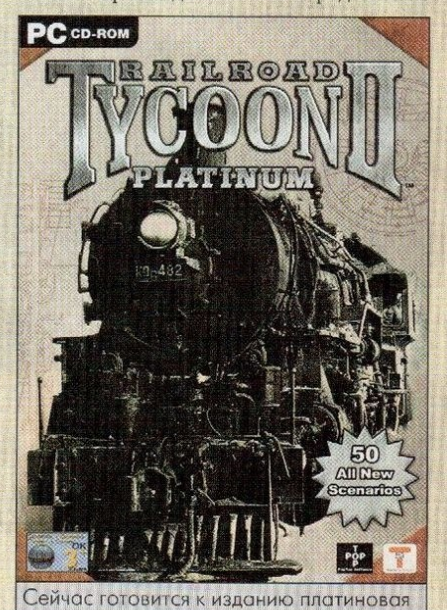
Авансы и реверансы

Можно вспомнить и еще один фактор "успеха" E3. Это раздаваемые каждый год "высокопрофессиональным жюри" авансы некоторым игровым проектам, облекаемые для пущей важности в форму конкурсной борьбы за звания и регалии.

Хочу развеять и этот миф. Причем самым нечестивым способом – просто напомнив имена "счастливчиков" прошлых лет...

Но сначала немного фактов.

Основное правило проведения конкурса по выбору лучших игр в рамках E3 такое – проект должен быть представлен в любой ИГРАБЕЛЬНОЙ форме. То есть пресс-релиза, скриншота или даже рекламного мультика недостаточно. Во всяком случае, так гласят правила. Список судей формируется заранее, являясь полностью открытым для всех заинтересованных лиц (издателей, разработчиков, журналистов). В состав жюри обычно входят главные редактора наиболее влиятельных североамериканских игровых изданий и интернет-ресурсов. Состав жюри не является стабильным, меняясь год от года. Список номинаций утверждается заранее и становится доступен для всех заинтересованных лиц, он тоже меняется год от года по воле жюри. Сами выборы проходят в две стадии по достаточно сложной схеме с ранжированием номинантов каждым из судей.

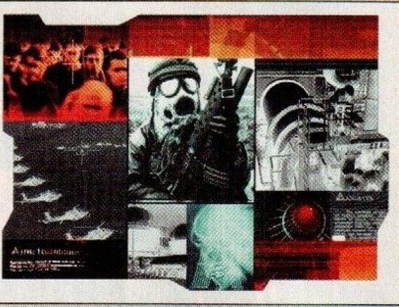


Сейчас готовится к изданию платиновая версия Railroad Tycoon 2

Теперь о том, какие же игры выбирались.

1998 год

Самая многообещающая игра:
Homeworld (**Sierra/Relic**).
Лучшая игра для PC:
Half-Life (**Sierra/Valve**).
Лучший Action:
Half-Life.
Лучший квест:
Grim Fandango (**LucasArts**).
Лучшая RTS:
Homeworld.
Лучшая пошаговая стратегия:
Alpha Centauri (**EA/Firaxis**).
Лучший не боевой симулятор:
Railroad Tycoon 2 (**GOD/PopTop**).


Majestic: много шума из ничего

Лучшая Racing-игра:
Need For Speed 3 (**EA**).
Лучшая RPG:
Baldur's Gate (**Interplay/Bioware**).
К этому году претензий практически нет.

1999 год

Лучшая на выставке:
Freelancer (**Microsoft /Digital Anvil**). До сих пор, заметьте, не вышла.
Лучшая игра с оригинальной идеей:
Black & White (**EA/Lionhead Studios**). Неплохая игра с как бы оригинальной идеей.
Лучшая игра на PC:
Freelancer.
Лучший Action:
Team Fortress 2 (**Sierra/Valve**).
Не вышла да и не выйдет в обозримом будущем.
Лучший Action/Adventure:
Oni (**Bungie**). Далеко не лучшая игра на свете.

гаются, голова идет кругом, кругом крик и гам, громкая музыка и пестрые тона – прямое сходство с E3!

На своем жизненном пути "Комтек" переживал как восхождения, так и спады, причем самый значительный спад можно было как раз наблюдать в последние четыре года. "Комтеку", прямо скажем, сильно не подфартило, на него сразу все навалилось: внутренний кризис, экономический кризис в стране (август



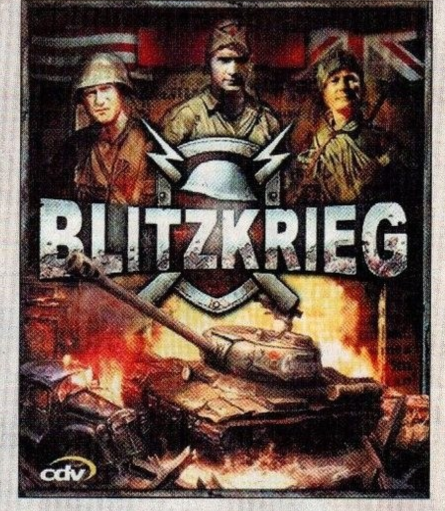
1998-го года все помнят?), кризис инвестиций, кризис выставок вообще и многое-многое другое.

Хотите подробный разбор полетов по всем этим кризисам? Пожалуйста!

Внутренним кризисом мы называем разложение "Комтека" изнутри, вызванное стремительным проникновением компьютеров в самые что ни есть широкие слои населения. Если в 89-м году на выставке были почти что одни спецы, то в 97-м больше всего было тинэйджеров. А какие интересы у тинэйджеров? Поинтовка "у самолета" (Фидошное мероприятие) с распитием спиртных напитков, халява, что-нибудь крутое посмотреть, поприкалываться. Организаторы на это ответили своими изменениями и стали устраивать разные развлечения. Теперь и популярных диджеев на выставке можно встретить, и от Касперского презерватив в подарок получить, и, само собою, в разные компьютерные игрушки поиграть.

В общем, выставка стала массовым мероприятием, а не местом, где общаются профи, – снова параллель с E3. Сначала это было круто, да. Интересно и весело. Но потом пришел другой кризис.

17 августа 1998-го года. Все стало сразу очень дорого, куча контор накрылись или получили тяжкие ранения. А выставка стала невыгодной. Да кому



надо тратить кучу бабок на стенд и подготовку, чтобы показывать достижения новейших технологий выпендривающимся подросткам?! Сразу подсчитали, сколько деловых связей устанавливается на выставках, сколько от них получается пользы, а сколько - чистой потехи. К тому же монстры индустрии типа IBM и Microsoft сразу смекнули тогда, что Россия несколько лет еще только на ноги будет вставать, и поэтому с выставки свалили.

Еще одна, менее очевидная беда – кризис инвестиций. Это тоже где-то

Лучшая RPG:
Vampire: The Masquerade, Redemption (**Activision/Nihilistic**). Почти не РПГ, далеко не лучшая в своем жанре.
Лучшая Racing-игра:
Driver (**GT Interactive / Reflections**). Действительно, отличная игра в список попала.
Лучший симулятор:
Freelancer.
Лучший спортивный симулятор:
NFL 2000 (**DC, Sega/Visual Concepts**). Американский футбол. Этим все сказано.
Лучшая стратегия:
Homeworld. Повтор за прошлый год. Игра отработала анонс.

2000 год

Лучшая игра на выставке:
Black & White. Снова повтор.
Лучшая игра с оригинальной идеей:
Black & White.
Лучшая игра для PC:
Black & White. Трижды! Можно подумать, другого ничего не было.
Лучший Action:
Halo (**Bungie**). На PC не вышла.
Лучший квест:
Escape from Monkey Island (**LucasArts**). По нашим временам – не самый плохой квест.
Лучшая RPG:
Neverwinter Nights (**Interplay / Bioware**). Не вышла.
Лучшая Racing-игра:
Need for Speed: Motor City (**EA**). Не вышла.
Лучший симулятор:
Mechwarrior 4 (**Microsoft**).
Лучший спортивный симулятор:
Madden NFL 2001 (**EA для PS2**). Снова американский футбол.
Лучшая стратегия:
Black & White. И еще раз черно-белое.


Вот так выглядела Black & White на выставке

2001 год, см. №7(50)'2001

Лучшая оригинальная игра:
Majestic (**EA/Anim-X**). Уже загнулся проект.
Лучшая игра для PC:
Star Wars Galaxies (**Sony/LucasArts**). Онлайновый проект, не реализованный по сей день.
Лучшая RPG:
Neverwinter Nights.
Лучший онлайновый симулятор:
The Sims Online (**EA/Maxis**). Еще не вышла, но по этому выбору можно многое сказать.
Лучший спортивный симулятор:
Tony Hawk's Pro Skater 3 (**Activision / Neversoft Entertainment / Shaba**).


Freelancer: графика впечатляет и три года спустя

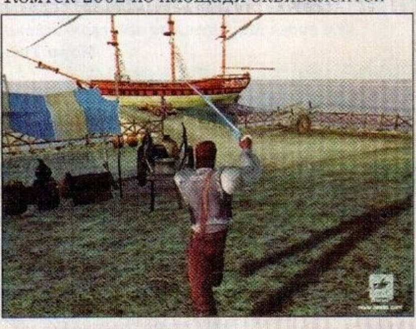
Лучшая стратегия:
Age of Mythology (**Microsoft / Ensemble Studios**). Не вышла.
Лучшая многопользовательская игра:
Star Wars Galaxies.

Каковы итоги? Они плачевны. Строгое жюри нередко не видит потенциальные хиты, но весьма часто (и с огромным удовольствием) поддается на провокации. Кроме того, оно старается идти в ногу со временем, выделяя "тенденциозные" проекты. Впрочем, не забывая о своих многолетних любимчиках. В этом году по-прежнему в номинантах числятся и Neverwinter Nights, и Star Wars Galaxies, и The Sims Online, и Age of Mythology. Очередной американский футбол, кстати, тоже на боевом посту.

Информацию о призерах E3 этого года смотрите в разделе новостей. А выводы вы уже сделайте сами.

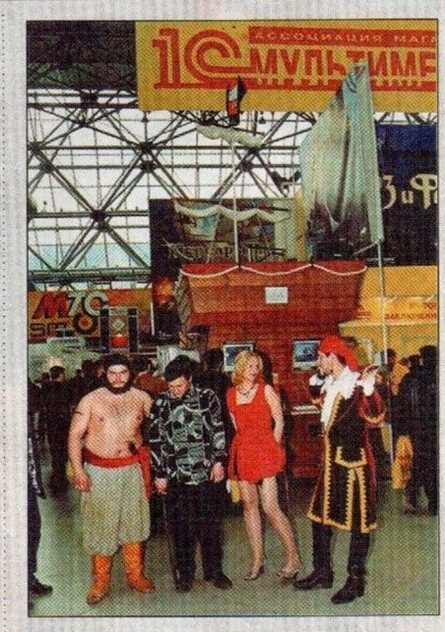
1998-й год. Это когда все дружно вбухивали деньги в интернет-холдинги, плодили всякие инкубаторы, раскручивали вкусные на вид технологии и вообще дружно надеялись вскорости закидать шапками весь капиталистический мир. Только потом посмотрели на сметы, а там доходов с гулькин нос. Многие сильно погорели на неудачных инвестициях, а в результате – рынок стал осторожным, предусмотрительным и скептически настроенным к выставочной агитке. Если раньше деньги давали за идею, то теперь требуют гораздо большего. Что, в общем, правильно.

Короче говоря, после жуткого 1998-го года "Комтеку" сильно поплохело. Уже в 1999-м году объем выставки, занимавшей прежде всю территорию Экспоцентра, сократился вдвое. То же самое случилось и через год, и опять - в 2001-м году. Комтек'2002 по площади эквивалентен предыдущему, однако сама тенденция к "затуханию" все еще заметна. К тому же есть и еще один кризис – кризис выставок вообще.



Кризис выставок связан с развитием интернета. Раньше где мы могли узнать о распоследней новинке? Только на выставках. Там были презентации, там можно было на все поглядеть, да еще и послушать о планах на будущее. Прессе разработчики никогда полностью не доверяли, им нужен прямой канал. А теперь распространился интернет. И появились прямые каналы - сайты. Сейчас же все анонсы через интернет проходят! Конечно, на выставке можно и потрогать. Но на кой, спрашивается, какому-нибудь "Матроксу" ехать на "Комтек", чтобы зевака без рубля в кармане трогал его новую видеокарточку? Информации и через интернет вполне достаточно, особенно для нашего неприбыльного пока еще рынка.

Впрочем, новый организатор выставки, компания ITE Group, смотрит в будущее с оптимизмом. С 2001 года экспозиция выставки была разделена на две части: "общую" - для простых смертных и "закрытую" - для так называемых специалистов, куда пускали, разумеется, только по особым приглашениям. Хотя понятно, что и на этот раз все ходили, куда хотели и когда хотели.



В "общей" части выставки – Personal Computing Expo - сосредоточились компании, представляющие продукцию для конечных пользователей, в том числе и для нас с вами. Именно сюда, разумеется, и попали все наши игроделы, и именно они теперь, похоже, создают основной фон выставочной атмосферы. На смену крохотным стендикам игровых компаний, кое-где мелькавших на прошлых "Комте-

IGDA vs. AIAS

Забавно, но факт: за право быть главным раздавателем игровых наград тоже идет нешуточная конкуренция. В позапрошлом номере, в первой артельной статье, мы рассказывали о подведении итогов года международной ассоциацией разработчиков игр (IGDA, International Game Developers Association), но как-то забыли упомянуть об ее главном сопернике – Академии интерактивных искусств и наук (AIAS, Academy of Interactive Arts & Sciences). А ведь это ж целая история! Тут давнишние разбирательства: кто круче, кто достойнее, кто лучше разбирается в играх, чьи награды престижнее. И хотя четко выраженного противопоставления IGDA и AIAS нет, считается, что первая ближе к разработчикам, вторая – к издателям. От себя добавим: к богатым издателям. Соответственно, более ярко выражена тенденция поощрять "своих". Вот, скажем, Electronic Arts – свои. Для них – все двери открыты. *Black & White*, *NFL-NHL-FIFA*, *Majestic* и даже, прости, Господи, *The Sims: Hot Date* (да-да, было это название среди претендентов на лучшую инновацию!) А вот **3D Realms**, стоявшая за *Max Payne*, одним из лучших экшенов прошлого года, – чужая. Ну, не поладили они там как-то, а в результате Максимки даже в числе номинантов не было! Это уже перебор, это сильно дискредитирует "итоги от AIAS".

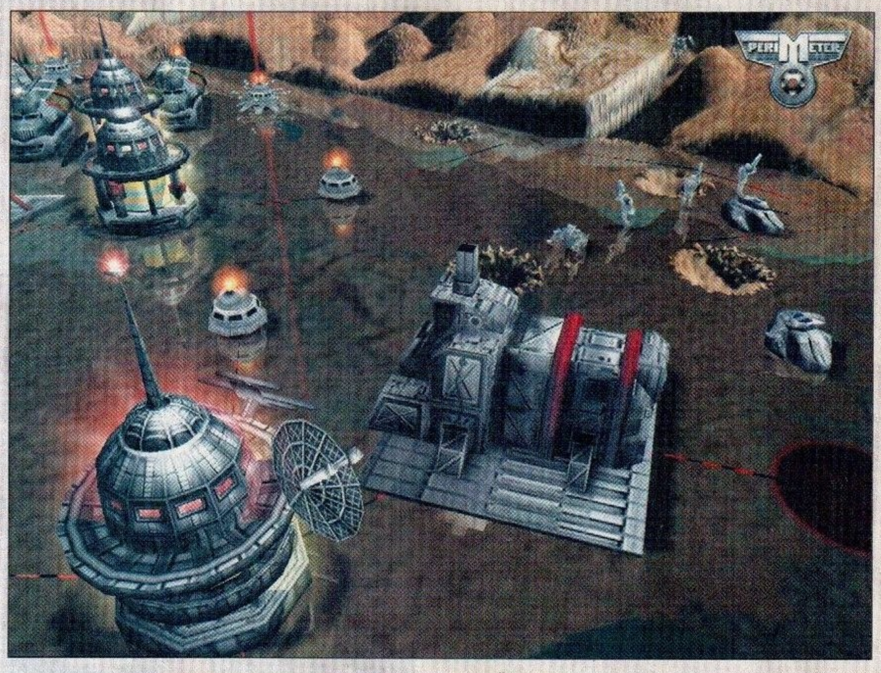
Впрочем, о вкусах не спорят. Если не вдаваться в эти мелкие дрязги, то итоги Академии вполне даже интересны. Кроме того, они удобнее тем, что есть отдельные номинации для PC и приставок, что избавляет нас от необходимости далдонить сакраментальные фразы о войне игровых платформ. Хотя по графике, звуку и прочему традиционно смешанные категории.

Итоги 2001 года по версии AIAS

Action/Adventure:
Return to Castle Wolfenstein (**Activision & id Software**).
RPG:
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (**Interplay/BioWare**).
Simulation:
Microsoft Flight Simulator 2002 (**Microsoft**).
Sports:
FIFA 2002 (**EA**).
Strategy:
Civilization III (**Infogrames / Firaxis**).
Innovation:
Black & White (**EA/Lionheads**).
PC-игра года:
Black & White (**EA/Lionheads**).
Online Gameplay:
Return to Castle Wolfenstein (**Activision & id Software**).
Massive Multiplayer:
Dark Age of Camelot (**Mythic Entertainment**).

В смешанных категориях из PC-проектов победила *Tropico* (**GOD/PopTop**) в номинации за лучшую музыку. А так заправляли уже знакомые нам *ICO*, *GTA3*, *Metal Gear Solid 2* и так далее.

Игрой же года названо *Halo* (**Microsoft/Bungie**).





ках", пришли совсем не игрушечные экспозиции. И если, скажем, "Бука" все еще обходится скромным стендом, то такие компании как "Нивал" и "Акелла" при мощнейшей поддержке "1С" организовывают на выставке свои собственные развлекательные мероприятия. Так, недалеко от фонтана в "Форуме" расположилась на этот раз целая деревянная шхуна, ощетинившаяся на посетителей множеством чугунных орудий. По бортам корабля разместились многочисленные мониторы, на которых можно было увидеть новеньких "Рыцарей морей" и бету "Корсаров 2". По самой же выставке разбрелись почти что настоящие пираты, надо понимать, как раз и прибывшие на "Комтек" на шхуне.

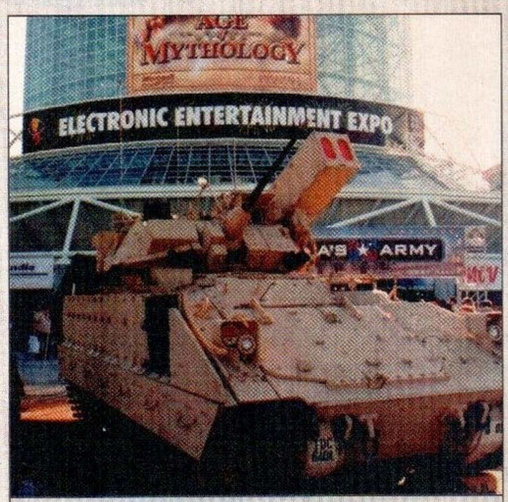
На противоположной стороне фонтана расположилась весьма приметная экспозиция "Нивала", посвященная игре "Блицкриг". Силами разработчиков был организован небольшой театр военных действий, где в жестокой борьбе схлестнулись два радиоуправляемых танчика. На стоящих неподалеку мониторах баталии были гораздо драматичнее: каждый желающий мог принять командование над сотнями единиц боевой техники в "Блицкриге". Другие разработчики также привезли на "Комтек" свои новые игрушки. Геймерам явно было там чем заняться.

Так все-таки, может, "Комтеку" и вправду прямая дорога стать русским E3? Понятно, что не от хорошей жизни выставку высоких технологий так перекорежило и на игры сдвинуло. Но, с другой стороны, может, так и надо? Есть спрос – будет и предложение; сложилась неслабая уже отрасль электронных развлечений – будет ей и своя собственная ярмарка тщеславия.

Часть III. И все-таки об играх, или Фавориты E3

Мафусаил жил 969 лет.
Вы, дорогие мальчики и девочки,
в следующие десять лет увидите больше,
чем видел Мафусаил за всю свою жизнь.
Марк Твен

Конечно же, E3 – цирк чистой воды. Три дня и, фьють, нет его! Но зато какой шквал звуков, красок и названий – как ни крути, а нашему брату журналисту грех на такое жаловаться. Свежачок для E3 все-таки приберегают – вот и услада расторопному обозревателю. Ему хорошо – и чи-



Американская армия прибыла поддержать America's Army на E3 этого года

тели не в накладе. Как говорилось в одном замечательном фильме: "А если мне будет приятно, то я тебя так довезу, что тебе тоже будет приятно!"

Основная проблема игр с E3 – их слишком много. Не тысяча, конечно, нет. Но, как минимум, найдется сотни две таких проектов, о которых можно что-то рассказать. Естественно, обо всем писать - пупок развяжется. Тем более что реально пощупать на выставке удается не так уж много чего, а просто бессистемная свалка миниобзоров на основе пресс-релизов никому не интересна. Тем не менее, есть вещи очевидные, есть выводы, которые сами просятся на бумагу, а раз просятся, отчего ж не пустить их на артельные странички.

Первое и главное – DOOM III. Грянул дружище Кармак, из всех орудий пальнул. Молоток, истинный мифотворец! И вот что я вам скажу: нынешний триумф детища id Software как бы олицетворяет победное шествие шутеров. И не каких-то там многопользовательских, а именно сингловых. Еще полтора-два года назад мы, как дети, радовались Elite Force, даже Стартрековское проклятье не помешало. Хоть какой-то приличный FPS был. А теперь... да глаза ж разбегаются! Чуть ли не каждая третья игра – шутер. Реалистичные и аркадные, с элементами RPG и без оных, кровавые и не очень – прямо-таки лавина какая-то. Казалось бы, парадокс: почему разработчики не убоялись грозного Дж. Кармака и не попрятались кто куда? Отвечу: им не за чем прятаться. Жанр FPS теперь на некоторое время будет главной магистралью индустрии, поэтому никто в здравом уме не откажется от возможности сыграть по-крупному.


DOOM III: один из четырех официально обнародованных скриншотов

Что же касается самого DOOM III... Честно говоря, странный он какой-то. То ли шутер, то ли ужастик... А эти обещания леденящих кровь дуэлей один на один с особо умными и опасными тварями! Ага, так и позволят проекту, в который вбухано столько денег, смелые эксперименты с AI и игроками. Хорошо если в худших традициях survival horror игр не позакрывают все ведущие "не туда" двери – и то хлеб. Эх, погубит проект вся эта помпа и суета! За будущий коммерческий успех игры можно не беспокоиться, но, видимо, в конечном итоге повторится история "Звездных войн". Как говорится, Федот, да не тот.

Но это все лирика. Шедевра-то, может, и не получится, но свое отнюдь не черное дело ребята из id Software уже, фактически, сделали. Спасибо им за это.

Что еще порадовало на выставке, так это вполне явственное возрождение классических аркадных платформеров. На приставках, в основном, хотя недавний Duke Nukem: Manhattan Project должен был убедить маловерных, что PC подобный ренессанс тоже не противопоказан. На E3'2002 блистали разные интересные проекты типа Super Mario Sunshine и Contra: Shattered Soldier (и то, и другое – переделки именитейших аркад "старого времени"), а также главный "иксовый" красавчик под названием Blinx.

В целом же, если называть дюжину главных мажоров выставки со стороны PC, список будет такой:

1. DOOM III.

2. Star Wars Galaxies: An Empire Divided. Отличный стенд, раскрученная торговая марка – и вот уже второй год подряд онлайновые "Звездные войны" предводительствуют в стане MMORPG (также заметны были Everquest 2, Asheron's Call 2, City of Heroes и Worlds of Warcraft).

3. Neverwinter Nights. Еще один отлично представленный старожил. Трехлетний лидер в ролевом жанре! Кроме него, кстати, RPG на выставке было крайне мало.

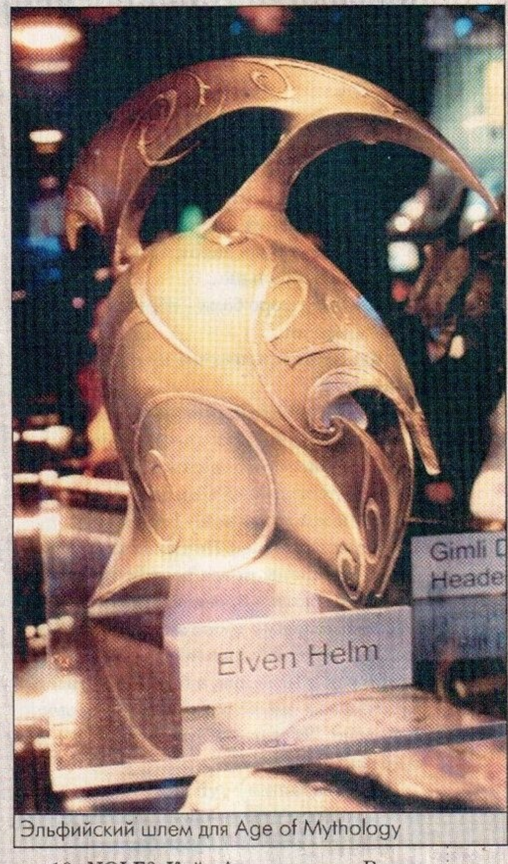
4. C&C: Generals. RTS – попса – американо-китайские войны.

5. Deus Ex 2. Наш общий потенциальный любимец. Уже обрастает мяском – хороший знак. А вот Thief III, похоже, в тень ушел. Как бы совсем не затерялся.

6 & 7. Unreal Tournament 2003 & Unreal 2. Тоже старые знакомые, пытавшиеся показать себя во всей красе на выставке.

8. Republic: The Revolution. Действительно, одна из самых многообещающих стратегий. И тоже старожил выставки. Только теперь карта бывшего СССР на рекламных плакатах стала мелькать гораздо чаще.

9. Age of Mythology. Красивый AoE-клон.



Эльфийский шлем для Age of Mythology

10. NOLF2. Кейт Арчер снова в России – см. прошлый номер журнала.

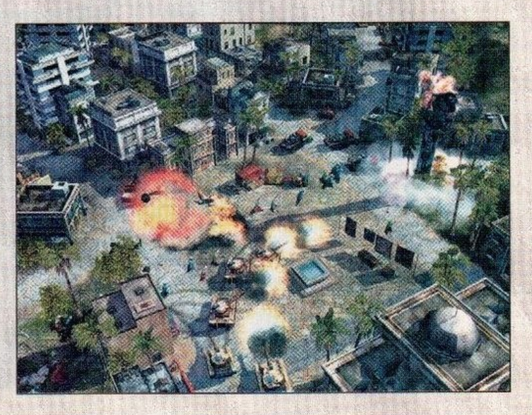
11. The Sims Online. Без комментариев.

12. America's Army. Чуть ли не главный сюрприз выставки в лице бесплатного командного шутера made in US Army. Об этом чуде мы тоже уже писали.

И напоследок. Из российских проектов на выставке наиболее заметны были вторые "Корсары" (Sea Dogs 2) – благо, издатель (Bethesda) опытный, хорошо подает игрушку. Как показал анализ западной прессы, не остались в тени и "Блицкриг", и продолжение "Ил-2: Штурмовик", и космосим Homeplanet, и гоночки RC Cars от "1С". Капля в море, конечно, но все равно приятно.

P.S. Огромное спасибо артельщикам-соавторам Никите Кареву и Андрею Кузнецову.





Иван Тропов

Фемида OVERclock Саботажник

Боль.

Боль, боль, боль... Целое море боли.

Голову сжимали невидимые тиски, глаза разъедала щелочь, шкура на спине обугливалась - его кремировали заживо! - а песок врезался в копыта сотнями острых игл. И боль нарастала, ее было все больше и больше...

И в этом море боли - обрывки воспоминаний.

Какое же прелестное личико было у Красотки!

Эх, встретить бы такую в реале...

Леха вздохнул, подцепил труп Красотки на рог и поволок. Протащил мимо двух огромных тел, еще чадящих догорающим напалмом - это были Пупсик и Крысенок. Почти близнецы: оба по два с лишним метра ростом, по три центнера плоти и броневых щитков, по шестиствольному минигану. Только ежик волос у Крысенка был не стального цвета, как у Пупсика, а блондинистый, и на плечевом щетке распылителем было выведено: "Bite me". С юмором, гаденыш...

Леха затащил труп Красотки на склон холма и старательно уложил среди остальных - на склоне уже были четыре Красотки, четыре Пупсика и четыре Крысенка. Трупы игроков разлагались за полдня, и пока все они были целехонькие. Ну, если не считать рваных ран от его рогов, ожогов и вырванных очередями миниганов ломтей мяса - карапузы частенько попадали друг в друга.

Леха огляделся. Луг в нескольких местах дымился - там, где Красотка пожгла траву из огнемета. Чадили последние трупы Пупсика и Крысенка. Тут и там чернели дуги от очередей миниганов, словно борозды от плуга. Больше ничего. Туманных облачков, предупреждавших о загрузке игроков, не было. Пяти выносов подряд карапузам хватило, чтобы они рассорились вдрызг и пошли в чат выяснять, кто же из них виноватее.

Леха побрел на косогор, к святилищу. Сатир ждал у самого входа. Последние полчаса он так и стоял, привалившись боком к камню и скрестив на груди ручки, и с прищуром разглядывал Лехины подвиги: как он методично, раз за разом выносил трех карапузов. То пробивал их своими огромными рогами, то заставлял ошибаться и расстреливать друг дружку из миниганов или сжигать из огнемета. За последние два дня Леха здорово поднаторел в этом деле.

- Значит, на блокпосту отстоял, говоришь?.. - пробурчал сатир.

Леха не ответил. Он оглянулся и критически осмотрел свои труды. На противоположном холме трупами было выложено: "ЛОХИ". Конечно, выкладывать буквы из разноформатных трупов - то еще удовольствие. Но иначе он никак не мог общаться с карапузами - говорить он мог только с сатиром. Когда он пытался что-то сказать игрокам, вместо слов из его глотки вылетал оглушительный рев. А сообщить карапузам, кто они такие, было полезно. Это простое словечко выводило куланутую малышню из себя лучше изощренных ругательств. Карапузы нервничали, пытались между делом раскидать буквы, сложенные из трупов, - и ошибались грубее и чаще... Это сторицей окупало всю возню. Сегодня карапузы еще ни разу его не завалили.

- И не стыдно тебе? - сказал сатир.

Леха покосился на него, но ничего не сказал.

- Они же дети, - с самым серьезным видом продолжал сатир. - Тебе что, никогда не говорили, что глумиться над детьми нехорошо? Маленьких обижать - низ-зя!

Издевается, козел однорогий...

Говорил сатир без тени иронии, но за два дня, проведенных в обучалке, Леха уже привык к этим постоянным подколкам.

- Дети - цветы жизни, - мрачно отозвался Леха. - Их либо в воду, либо в землю.

Но сатир уже отвлекся и не слушал. Он сосредоточенно тер кольцо в носу, мигом провалившись в свои мысли.

Леха не стал к нему приставать. Да, он чуть-чуть привык к обучалке, но не более того. Внутри вовсе не было того спокойствия и уверенности, какие были в его словах. Сам он держался из последних сил. За двое суток здесь он не смог даже толком выспаться. Постоянно грызло опасение, что заявятся либо карапузы, либо кто-то еще... Да и бои с карапузами, на самом деле, не были такими уж легкими. Малейшая ошибка - и горящий напалм обуглит бок. А если нарваться на очередь в живот... Пули, как плоскогубцы, рвущие изнутри...

Леху передернуло. Все это время глубоко внутри нарастало напряжение. Нарастало, нарастало... Как вода, наполняющая водохранилище. Пока плотина психики выдерживала, но всему есть границы. И скоро он может сорваться.

Надо успокоиться. Поспать.

Леха закрыл глаза, попытался расслабиться.

И сатир тут же пихнул его в бок!

- Ты вот что, рогатый. Тебя скоро переведут, похоже...

- Так быстро? - напрягся Леха. - Ты же говорил, через неделю?

Сатир частенько поминал основные зоны "Генодрома". Но добиться от него чего-то конкретного Леха так и не смог. Сатир все время отделывался шуточками.

- Говорил... - задумчиво повторил сатир. - А не фиг было народ крошить! Я тебе говорил, рогатый, что не хочешь умирать, тогда просто бегай? А ты что? Самый умный, да? Ну вот теперь и пеняй на себя! Слишком хорошую статистику набрал за два дня. На лохастого новичка ты уже не тянешь. Так что все, кончилась твоя халява. Пойдешь в основную зону... Хотя, между нами девочками, и это все фигня. Ты вот что запомни, - заторопился сатир. - Никому ничего не говори. Ни как тебя зовут, ни за что сюда попал. Никому и ничего. Понял?

- Да у меня ничего такого, - сказал Леха. - Небольшая авария, просто...

- Слышь, ты, парнокопытное! - взъярился сатир. - Ты по-русски понимаешь?! Я тебе...

- Да у меня в самом деле ничего серьезного! - начал Леха.

И осекся.

Мир изменился.

Сатир замолк на полуслове, да так и застыл с открытой пастью и вскинутой рукой. Шум ветра стих, пропал шелест воды, наступила ватная тишина. Небо, камни и трава подернулись дымкой.

Леха попытался пошевелить ногами, но не смог. Будто окунули в невидимый цемент. Все вокруг превратилось в одну



большую фотографию, а Леха стал еще одним ее кусочком.

А потом все пропало.

Нахлынул жар, в глаза ударило ослепительное солнце. Ноги по копыто увязли в обжигающем песке. Он тянулся до горизонта - дюны, дюны, дюны... Оттуда дул обжигающий ветер.

Позади оказалась невысокая, метров тридцать, скальная гряда. За ней клубились тяжелые тучи - знакомые, точно такие же, какие были над озером в обучалке. Всего в какой-то сотне метров от Лехи в нагромождении скал была щель, и он проворно побежал туда - припекало не по-детски.

Щель оказалась узкой и извилистой, но не жариться же заживо на солнцепеке? Скрипя броневыми наростами о выступающие камни, Леха продрался на другую сторону - в этом месте грядя оказалась совсем узкой, не больше полусотни метров.

Здесь все было иначе. Впереди простиралась огромная лощина, сплошь покрытая камнями: валуны, булыжники, галька - ни кусочка земли. Дальше были озерца - небольшие, зато много. Над ними и клубились такие знакомые грозовые тучи.

И прохлада, после обжигающего ветра пустыни, - как же это было хорошо!

А слева, метрах в ста пятидесяти от прохода...

Леха зажмурил глаза и помотал головой. Хотя все вокруг было виртуальное, на миг ему показалось, что тепловой удар он все-таки схлопотал. Но когда он открыл глаза, видение не развеялось.

Дубы. Огромные, раскидистые. Только листья у них не зеленые, а черные. А ветви и стволы вместо коры покрыты вороненой сталью. Под ярким солнцем они бликовали так, словно их только что отполировали. Зелеными были только огромные, с кулак величиной, желуди - но и те какие-то не такие. Угловатые, словно...

Позади с шорохом осыпались камни.

Леха крутанулся назад, оступаясь на булыжниках. Отрезав его от прохода в каменной стене, из-за валунов вышли три здоровенных... кабана? У этих тварей были свиные рыла с пятачками, но передвигались они на двух ногах. Вместо передних ног у них были руки, как и у сатира. А вот ростом они были не метр с кепкой, как сатир, а все два. Изо ртов, задирая верхние губы, торчали клыки. В руках кабаны держали “сучки”, выломанные в железном лесу - здоровенные стальные биты.

- Волик, на! - тут же полез вперед один.

Шкура у него была розовая, но на груди и на кончиках ушей были черные подпалины. Кабан покрутил рукой с битой, словно разминался перед ударом, и пошел на Леху:

- Че вылупился, телка рогатая?

Его голос опасно поднялся, почти сорвавшись на истерические нотки. То ли кабан строил из себя психа, чтобы наезд казался страшнее, то ли в самом деле... Оскалившись, он пошел обходить Леху полукругом, отводя биту вбок для удара.

- Рога-то обломаем! - подключился второй.

Этот был альбинос, весь белый - только глазки красные. Радостно пританцовывая, он стал обходить Леху с другой стороны.

- Не, по ногам, - сказал черноухий. - По колену, - он сочно причмокнул, изображая звук удара. - Прикинь, да? Нога в другую сторону!

Он заржал. Альбинос тут же старательно захихикал.

Третий кабан, с большим кольцом в пятачке, не спешил подходить. Длинную биту он нес на плечах на манер коромысла, перекинув через нее обе руки. Морщась, словно хватил кислого, он наблюдал за своими дружками.

Леха осторожно отступал. Сзади были булыжники и галька, копыта скользили, он вот-вот мог навернуться. Но оборачиваться было нельзя - эти психи в самом деле собирались напасть. Обходили его с двух сторон они по всем правилам. Хоть и психи, а подраться не дураки...

И биты у них... Против троих сразу, да еще с такими битами, да еще в коробочке... Тут мало что светило. Но убегать...

Убегать по таким камням еще хуже. Копыта будут ужасно скользить, и вот тогда он точно навернется. Да еще и круп будет открыт - словно специально под удар битой.

Леха сжал зубы. Перестал пятиться, но шоркал задними копытами, раздвигая гальку и делая опору надежнее. Чего быть, того не миновать. Одного-то, вот этого, с черными ушами, он на рога подцепит...

- Давайте, боровы, давайте, - процедил Леха.

- Ты кого боровом назвал! - взвизгнул альбинос. - Черноух, ты слышал?

Черноухий рванулся вперед, но до Лехи не добежал.

Третий кабан, с кольцом в пятачке, вдруг скинул биту с плеча, молнией подскочил сзади к черноухому и подсек его. По ноге черноухого он врезал несильно, но точно. Ноги заплелись, и черноухий плашмя рухнул на камни. Альбинос, рванувшийся было на Леху, тут же отскочил назад и нырнул за валун.

- Клык, ты чего? - затравлено выглянул он из-за камня.

- Бляха-муха! - взревел черноухий, поднимаясь. - Да ты че, Клык! Оборзел, да?

Он рванулся на окольцованного, но тот словно не заметил его броска.

И черноухий так и не ударил. В последний момент он сам отскочил в сторону.

- Крутой, да?! - зашелся он. - Крутой?!

- Заткнулся, Черноух, - с ленцой ответил Клык.

Черноухий оскалился, аж весь задрожал от злости - и вдруг сник.

- А сказать нельзя, да? - плаксиво



начал он, потирая отбитое колено. - Че сразу битой-то? Нельзя сказать-то, да?

- Заткнулся, я сказал, - так же равнодушно бросил ему Клык и вразвалочку подошел к Лехе.

- Здорово, новичок, - Клык добродушно оскалился.

- Привет...

Леха чуть расслабился. Альбинос и черноухий и в самом деле оказались психами. Но этот окольцованный Клык, держащий масть, вроде, нормальный.

- Как звать-то? - спросил Клык.

- Леха. Руки не подаю.

Альбинос старательно засмеялся, крутя головой и ловя взгляд Клыка или Лехи.

А Клык помрачнел, словно и не заметил шутки:

- Леха... Тут знаешь, сколько Лех?

Где-то в глубине сознания всколыхнулась настороженность. Сатир, вроде, предупреждал не болтать... Но...

Этот Клык вполне вменяемый. Да и о чем тут можно проболтаться-то? Он ведь сюда попал не за то, что с малолетками развлекался, а за совершенно дурацкую аварию! Самое безобидное преступление. Что по букве закона, что по понятиям братков.

- Алексей Скворцов.

- Скво! - тут же брякнул альбинос и захихикал, крутя головой и ловя взгляд Клыка и Черноуха. Но те его не поддержали, и альбинос тут же умолк.

- Надолго к нам? - спросил Клык. - Затанцевал кого против воли или убил там?

Леха быстро рассказал про аварию. Кабан слушал на удивление внимательно. Леха выкладывал все подробности - про самоубийцу, про девчушку на заднем сиденье крошечного минивэна, про джип с помощником депутата, но кабан терпеливо слушал и только кивал, словно старательно запоминал.

- Бляха-муха! - вдруг взревел черноухий.

Он дернулся, словно ему в спину всадили булавку, потерял равновесие и заскользил по осыпающимся камням.

- Клык, пошли! - завопил он. - У меня тимуровцы! Пошли, Клык!

Он побежал вниз по склону, к железному лесу.

- Клык, я побежал? - альбинос заискивающе улыбнулся, ловя взгляд

Клыка. Запрета не последовало, и он бросился за черноухим.

– Пора, – заторопился окольцованный. – Ну, бывай! Еще свидимся!

Он хлопнул Леху по плечу и тоже потрусил к лесу.

Тимуровцы... Знать бы еще, с чем это едят...

Оскальзываясь на камнях, кабаны бежали в лес и уже не угрожали. Но облегчения не было.

Похоже, здесь одними карапузами, вроде Пупсика и Красотки, не обойдется. И если не выбраться отсюда в ближайшие неделю-две – все. Кончится Леха Скворцов. А вместо него будет еще один псих, как эти альбинос и черноухий.

А как отсюда выбраться?..

Возле озера возникло облачко желтоватого тумана, наполненное желтыми сполохами. Кто-то входил на сервер восьмой зоны "Генодрома". Вот и первый игрок... Но когда облако лопнуло, там оказался сатир. Первым делом он рухнул на четвереньки и быстро осмотрелся. Потом, уже неспешно, встал, отряхнулся и осмотрелся еще раз. Заметил скрывающихся между стволами кабанов и потопал к Лехе.

– Это кто были? – требовательно спросил сатир. – Три поросенка, главный с кольцом в носу?

– Да...

Леха чуть опешил. Он вообще не ожидал увидеть здесь сатира. Да и такой напор...

– А за что попал, спрашивали?

– Да...

– А ты? Сказал? – сатир сгреб Леху за складки шкуры вокруг головы, словно за ворот рубашки. – Ну?!

– Да... Но я же ничего такого... Обычная авария... Да в чем дело-то?!

Леха тряхнул головой, сбрасывая ручки сатира. После двухметровых кабанов сатир уже не внушал никакого уважения – так, мелкий шибздик.

– Ну, сказал! И что дальше?

– Что дальше... Я же тебе говорил! На минуту оставил – и вот, посмотрите на него! Сал-лага рогатая...

– Да в чем дело-то?! – Лехе уже надоели эти загадки.

– В чем дело, в чем дело... Да теперь-то что, поздно уже, – отмахнулся сатир. – Молись своему парнокопытному богу, чтобы пронесло...

Леха рыкнул. Вот зараза! То пугает, то партизанку на допросе строит!

Вдали грохнуло. Но звук прилетел не от озер, над которыми клубились грозовые тучи, а из-за леса. Затрещали далекие выстрелы, тут же бухнуло еще раз, еще. И все стихло.

– Это что? – напрягся Леха.

– Да... – отмахнулся сатир. – Поросята своих собирателей мочат. Ниф-ниф, Наф-Наф и Нюф-Нюф...

Сатир с чувством сплюнул.

– Собиратели?

– Ну да, собиратели. Видишь лес?

– Это не лес, это какие-то вышки электропередачи...

– Обычные блиндажные дубы, – пожал плечами сатир.

– Блиндажные?

– Ну да. Видишь, листья совершенно черные? Вместо хлорофилла там идет термоэффект между раскаленными на солнце листьями и холодной водой в корнях под землей, что-то в таком духе. Все научно просчитано, короче. Наши программеры – им только дай волю, каждому комару по нейронной сети присобачат, чтобы летал реалистично... Ну и вот. Стволы почти целиком из металла. Ствол на куски режешь, и сразу настил для блиндажа можно делать. Или дома складывать, или частокол ставить. Ну и желуди на этих блиндажных дуб...

– Стоп!

Сатир мог болтать без умолку сколько угодно. Только все, о чем он болтал, не важно.

Важно – как отсюда выбраться.

Леха шагнул к сатиру, зажав его между валунами, и начал допрос.

Игроки в восьмую зону могут входить только через два города, расположенные на севере и на юге зоны, и еще через участки, смежные с соседними зонами – на востоке и на западе. Скальная гряда, Блиндажный Лес и эти озерца – Живые Воды – были почти в самом центре зоны.

– То есть просто так сюда не добраться? – уточнил Леха. – Будут приходить редко?

– Не скажи, – буркнул сатир. – Здесь, знаешь, сколько игроков? Если по всем тринадцати зонам считать, за сутки под сто тысяч проходит. Так что доходят сюда часто. И в основном, опытные. Лохи так далеко от городов забираться не рискуют. Только в караванах, когда от города к городу...

– Стоп! – оборвал его Леха. Сатир мог заболтать кого угодно, а нужна была конкретная информация. Потому что кое-что уже вырисовывалось... – А вход в игру сколько стоит? Дорого?

– Кому как. Америкосам пять сотен в месяц, нашим... Наши тут, в основном, шестерят, и тогда их бесплатно впускают. А некоторым еще и приплачивают. Не всем же героями быть, должен кто-то массовку организовывать? В магазинах за прилавками стоять, в барах задницей крутить, в...

– Подожди!

Леха опустил голову, соображая. Похоже, все организовано с умом. Но тогда... Леха даже задрожал от радостного предчувствия. Кажется... Был выход, был!

– А кто организовал и ведет этот "Генодром"? Госструктура или частная фирма?

Вроде бы, дать разрешение частной фирме на такие вот "психологические исследования" – это слишком даже по отечественным меркам. Но, с другой стороны, слишком уж на широкую ногу поставлен проект. Госструктурам с их извечным пофигизмом и раздолбайством такое не под силу. А разрешение... Может быть, кто-то даже искренне хотел, чтобы как лучше.

– А тебе-то какое дело? – прищурился сатир.

– Ну так государственная или частная?

– А черт его разберет... Заключенных государство поставляет. Деньги частные. А крыша, льготы и все такое от патриархии. ЗАО "Заветами Иеговы". Серверы лично митрополит окроплял. А что?

Леха только хлопал глазами. Он многого ожидал от родного государства, но всему есть пределы! На миг он даже потерял нить размышлений. Взгляд расфокусировался...

За валунами, к которым он прижал сатира, метрах в трехстах от них со скал спускались две темные фигуры. Хрупкие.

Леха прищурился. Женщины, и без особой брони... Миниганов и огнеметов у них не наблюдалось – только по карабину у каждой. Разделать с такими – раз плюнуть. Но шли они не сюда, а к озеру.

Ну и пусть их! Они никого не трогают, так на фига их трогать? Пусть делают, что хотят. Тем более, что были дела и поважнее.

Если фирма частная, то деньги здесь считать умеют. И если кто-то из заключенных не будет изображать мутанта... В обучалке его продержали два дня. Значит, статистику здесь проверяют часто и тасуют заключенных без долгих рассусоливаний. И если кто-то из них будет откровенно саботировать... Это быстро заметят. И если денег на ветер здесь не бросают, то таких упрямых заключенных должны быстренько вышвыривать отсюда.

Что и требуется.

– А надсмотрщики могут... – Леха замялся, не зная, как бы сказать точнее.

– Надсмотрщики? – Сатир подозрительно прищурился. – Надсмотрщиков здесь нет. Есть админы, человек по десять на каждую зону. Но они больше не за нами следят, а игрокам-новичкам сопли вытирают, чтобы они игру не бросили, когда их кто-нибудь в первый раз обворовал или череп раскроил. Тела-то здесь не воскресают. А новые за дополнительную плату, чтобы ботами-помощниками все не запрудили. Можно, правда, завещания на предъявителя оставлять... Ну, чтоб вещи и собственность своей следующей аватаре передавать, а то...

– Подожди! А есть здесь что-то вроде карцера? Могут админы как-то воздействовать на заключенного?

– Карцер? – Сатир вздохнул, покачал головой и расстроено цокнул. – Не понял еще, что ли? Это все один большой карцер.

– Да нет! Если кто-то не будет изображать монстра, его можно как-то заставить? Админы могут причинять боль?

– А, это... Лично админы ничего такого не делают. Это уже какие-то пытки будут, противозаконно это, все такое... Да им никого наставлять обычно не приходится, все сами прекрасно все понима... – Сатир осекся и внимательно уставился на Леху. – Подожди-ка, рогатый. Кто-то – это ты кого имеешь в виду? Ты, че, не понял?! Опять умничать решил? Мало тебе того, что из тьюториэла раньше срока поперли, так

опять выпендриваться собрался?! Я же тебе... Ы!

Сатир подпрыгнул, словно наступил на что-то острое.

- На минимум опустил, называется... - прошипел он сквозь зубы. - Раздолбай склеротичный... - Он скрипнул зубами и снова повернулся к Лехе: - Все, хватит трепа! Не хочешь делом заняться, игроков погонять? Где-то здесь, недалеко, должен быть один.

- Две.

- Две?

- Да вон они, - Леха кивнул за валун, к которому прижал сатира.

Женщины уже спустились к озерцу, накачали надувную лодку и теперь плавали. Брюнетка гребла маленьким веслом, блондинка достала сачок и что-то вылавливала из воды.

- Что же ты сразу не сказал, салага! - взъелся сатир. - Это же... Ы!

Его передернуло, он запрыгал, словно ему опять что-то врезалось в копыто, пробив до кожи.

- Обойди их с того берега и спрячься за валунами! - распорядился он. - А я их на тебя погоню. Ну давай, пошел быстрее!

Леха не сдвинулся с места. Зачем нападать на игроков, если те никого не трогают? Чтобы схлопотать в живот струю свинца? И пули, которые будет рвать его изнутри, как плоскогубцы... Леху передернуло.

Нет уж! У него были другие планы. Зачем быть агрессивным монстром? Надо саботировать. Тогда в игре от него не будет никакого толку. А содержание под капельницей чего-то стоит. А если от него не будет пользы, зачем же на него тратить деньги? Это даже хорошо, что фирма частная. Саботажника отсюда быстро выкинут.

- Ты чего, рогатый? - зашипел сатир, прищурившись. - Пошли, я сказал!

Леха только набычился.

- А в рог? - оскалился сатир.

- Могу организовать.

- Ах ты, з-зараза... - сатир хотел еще что-то сказать, но его опять скрутило от боли. - Ы-ы!

Он сплюнул, махнул на Леху рукой и помчался к озеру по камням, как заправский горный козел.

Грозовые тучи над озерцами опустились совсем низко - рукой достать. Они бешено бурлили, вода в озерцах шла крупной рябью. В каких-то пятидесяти метрах над землей между облаками проскакивали вспышки. Вот-вот в воду могла сорваться молния. Плавать по озеру в такую погоду в реале - самоубийство чистой воды.

Маленькая надувная лодка моталась, едва не переворачиваясь. Брюнетка старательно гребла, чтобы ветер не снес лодку к берегу, блондинка что-то вылавливала сачком.

Сатира они не замечали до самого конца. Он добрался до валуна на подветренном берегу озерца, у самых волн, и швырнул в лодку камень.

Леха сдавленно зашипел. Ну не псих ли! С камнем - против двух теток с карабинами!

Так и подмывало броситься помогать - один сатир точно не справиться. Что мог этот мелкий шибздик без всякого оружия - против двух карабинов?! Только некрасиво подохнуть...

Помочь бы ему...

Сатир ведь отнесся к нему хорошо. Не наезжал, помогал советами. Пусть и с подколками, не без этого, конечно. Но отнесся-то хорошо! По местным меркам - вообще почти что с душой.

Вот только какого дьявола его понесло на игроков?! Неужели он тоже псих, просто хорошо маскировался? А сам как увидит игроков, которых может замочить - сразу контроль над собой теряет?

Нет, нельзя ему помогать. Потому что если помочь сейчас... Потом еще раз... А потом сам не заметишь, как втянешься. А если вдобавок кто-то из игроков захочет отомстить ему, как те карапузы в обучалке?

Только сюда-то вовсе не карапузы добираются. И уж если эти решат мстить... Отомстят. Так отомстят, что мало не покажется. И никакого саботажника из него уже не получится. А получится псих, вроде того черноухого или альбиноса. Самый натуральный монстр. Что снаружи, что изнутри...

Камень угодил прямо в лоб блондинке. Выронив сачок, она покачнулась и чуть не выпала из лодки. Но все-таки устояла.

Сатир метнул второй камень, но на этот раз блондинка уклонилась. От толчка лодка едва не перевернулась, и подружка тут же утянула блондинку на корточки. В следующий миг они обе уже схватились за карабины - и два выстрела почти слились в один. Но в сатира они не попали - лодку слишком сильно мотало.

Сатир даже и не думал прятаться. Наоборот, он вспрыгнул на валун. Как только брюнетка перестала грести, лодку быстро сносило к берегу, прямо на сатира, и в этот раз он швырнул приличный булыжник. Обеими ручками, изо всех сил пружиня сильными козлиными ногами. Брюнетка вскинула руки, защищая голову, но это не помогло. Камень в кровь разбил ей лицо. В реальной жизни не миновать бы ей сотрясения, но это была всего лишь игра.

А блондинка палила, не переставая, пули высекали искры вокруг сатира и валуна, на котором он стоял. Но от выстрелов была еще и отдача. А еще был ветер, и сильная рябь...

Лодка перевернулась. Тетки рухнули в воду, а сатир тут же выскочил из-за камня и помчался к самой воде.

Леха чертыхнулся. Ну, точно, псих! Куда он?! Там же ничего нет! Совсем ничего! Ни валуна, ни трещины - ничего, где можно было бы укрыться от выстрела. Только голые камни - и пара этих странных, стального цвета одуванчиков, словно они из проволоки. Да нормальные цветы и не стали бы расти на голых камнях...

Упав в воду, брюнетка потеряла ружье. Она еще не оправилась от удара камня, из воды-то с трудом поднялась. А вот блондинка не растерялась. Она нашла какой-то камень на дне, по пояс выбралась из воды и уже успела сменить обойму. Вскинула карабин...

И в этот момент сатир подскочил к одному из одуванчиков на самом берегу - и изо всех сил пнул его.

Прокатился тугой звон, словно лопнула огромная струна. Одуванчик согнуло до земли, а семена с его головки сорвало. В воздух взмыло облако стальных семян-игл. Но летели они не в блондинку - а выше нее. И вдруг, пролетая над ней, эти стальные семена словно ожили.

Напряжение между облаками и водой было столь велико, что на концах иголок-семян индуцировались разноименные заряды. Все нижние концы семян получили заряд облаков, а верхние - земли. Концы семян притянулись друг к дружке и на миг слились в одну длинную стальную нить, протянувшуюся почти на двадцать метров вверх, к тучам. Нижний конец нити оказался над самой головой блондинки, и ее мокрые волосы взлетели вверх, встав дыбом во всю их длину и облепив нижний конец нити.

По нити ударил ослепительный разряд. Иглы-семена тут же брызнули в стороны светящейся плазмой, а блондинка вспыхнула - волосы, одежда, кожа...

Когда через секунду до Леха долетел гром, от блондинки осталась высохшая, словно мумия, тушка, сильно уменьшившаяся в размерах.

Брюнетка стояла совсем рядом, и ушедший в воду разряд зацепил и ее. Она резко выгнулась и столбом рухнула в воду. Может быть, она была еще жива и пришла бы в себя, но сатир уже сиганул в воду, подскочил к ней и пнул ее копытом в висок.

После драки сатир не спешил подходить к Лехе.

Леха тоже не рвался к общению.

Хорошо бы это выглядело... Когда не знал, на что способен сатир, помочь отказался, зато теперь, когда оказалось, что сатир очень даже может постоять за себя, полез ручкаться и в друзья



набиваться!

Правда, оставался вопрос: какого черта сатиру было задирать тех теток? Каким местом они его трогали? Все-таки не похож сатир на психа. Не стал бы он лезть в драку без всякой причины.

Леха долго разрывался между гордостью и любопытством. До вечера, судя по заходящему солнцу. Больше сюда - в Кремневую Долину, так сатир назвал усыпанную камнями лощину, - никто не приходил, и саботировать пока получалось. Статистика должна была потихоньку, но все-таки ухудшаться.

Вот только почему-то заболела шея. Или только кажется? Такое бывает. Дернулся слишком резко, когда через скалы продирался, вот нерв чуть и защемило.

Леха подвигал шеей... и нахмурился. Какое, к черту, защемление нерва?! Он же все это время совершенно неподвижно сидел в кресле, где-то в центре Москвы! Всего этого нет, это же виртуалка!

Он внимательно прислушался к своим ощущениям. Все-таки шея болела. А еще чуть-чуть ломило запястья - то есть то, что раньше было запястьями. Там, где передние ноги переходили в копыта. И спина...

Через полчаса не осталось никаких сомнений. К боли в суставах присоединилась головная боль - невидимые тиски все сильнее сжимали виски. Пальцы - которые сейчас были копытами - покалывало, как если бы он отлежал их. А шея не просто болела, между позвонками словно набили песка и стальных опилок, разве что скрипа не слышно...

Боль было уже трудно терпеть. И... а вдруг, это не фантомная боль, а в самом деле отказывала аппаратура, поддерживавшая его жизнеобеспечение в реале? Ведь так и подохнуть можно! И среди ряда мертвенно синих от недостатка солнечного света заключенных его нездоровую бледность сразу могут и не заметить...

А если сатир прав, и все время админы этой зоны тратят на разборки между игроками... Сами они не спохватятся. Только уборщица по трупному запаху и обнаружит его смерть через неделю!

Надо самому связаться с админами! Но как?..

Гордость сразу куда-то делась. Леха засеменил к сатиру, а сатир, до этого безмятежно развалившийся на валуне неподалеку, вдруг вскочил и побежал прочь.

Леха поднажал. Сатир тоже.

- Подожди! - крикнул Леха.

Сатир сделал руками выразительный жест.

Загнал его в угол Леха только через четверть часа. Легкое покалывание в копытах превратилось уже в сильную резь, а спину начало жечь, словно там разводили костер.

Но оказалось, что только для Лехи это был угол. Для его бычьего тела сошедшиеся углом стены с самом деле были неприступны. Но сатир легко подпрыгнул, зацепился за мелкий выступ, подтянулся - и тут же оттолкнулся от него, прыгнув еще выше, еще...

Пять секунд - и сатир был уже на вершине скалы. Осталось перемахнуть на ту сторону гряды, и только Леха его и видел.

- Да стой же, черт тебя дери! - взмолился Леха.

- Что, салага рогатая? - мстительно ощерился Сатир. - Прощения просить пришел?

Леха стиснул зубы, но стерпел.

- Ну, давай, - сатир вальяжно расселся на уступе у самой вершины, даже умудрился закинуть ногу за ногу. - Чего замолк? Я жду.

- Ладно тебе... У меня все болит ужасно. Как с админами связаться, чтобы они меня осмотрели? Кажется, сбоит аппаратура, которая должна поддерживать мое тело в реале.

Сатир прищурился - явно хотел выдать какую-то колкость. Но потом махнул рукой.

- Ладно... - он спустился к Лехе. - Но смотри, салага рогатая! Чтоб больше без фокусов! В последний раз.

Искоренять теток сатир помчался не просто так. Озерца, над которыми бурлили грозовые облака, - это участок, к которому привязан сатир. Не так жестко, как в обучалке. В принципе, сатир мог перемещаться по всей восьмой зоне. Хоть в соседние - если сможет, конечно.

В его озерцах росли водоросли, из которых игроки делали стимуляторы. Когда кто-то вычерпывал из озер эти водоросли, сатира пронзала резкая боль. И чем больше вычерпывали, тем сильнее его прошибало. До тех пор, пока игрок не уходил - или пока его не убивал сатир.

И просто так смотреть на теток, вылавливающих его водоросли, сатир не мог. Как не мог и далеко уйти от своих озер, если кто-то начнет вычерпывать водоросли, пока сатир будет в отлучке...

Если его убивали, оживал сатир тоже возле этих озер. Правда, всегда в разных местах, чтобы у убивших его игроков было несколько честно заработанных минут на добычу водорослей, пока сатир в новой аватаре скакал к ним с другого конца участка.

У кабанов, приходивших к Лехе, такой зоной был лес. Там росли...

- А у меня-то что?! - не выдержал Леха.

Дальше терпеть боль было невозможно. В глазах мутилось, а спину словно жарили в духовке.

- А тебе повезло, - сказал сатир. - У тебя зоны как таковой нет. То есть оживать ты будешь возле этих скал, но охранять тебе ничего не надо. Тебе надо убивать. Около десяти игроков в сутки. А если не будешь убивать, боль будет нарастать.

- Это же пытки...

- Во народ, а! - сатир хихикнул. - О правах человека вспомнил! Права человека надо было защищать, пока ты на свободе был, понял? Но на свободе-то ты об этом не думал, а? Пронесет ведь, конечно? Ну вот и пронесло... И потом, подписывать надо было, сначала читая! Там все ясно прописано! Это не пытки, это движок игры так устроен. То, что ты будешь чувствовать боль, - админы к этому рук не прикладывают. И вообще! Наказания без вины не бывает, понял? Официально это - стимуляция социальной активности перевоспитываемых. По-русски говоря, чтобы ты не только о себе думал, эгоист рогатый, но еще и об интересах окружающих переживал. Так что это ты сам делаешь себе больно.

- Я ничего не делаю, - прошипел Леха, закрыв глаза. Даже мысли путались от боли.

- Вот-вот! Ничего не делаешь. А ничего не делать - это тоже занятие, между прочим! Или я тебе не предлагал побегать, народ пободать, рогатый?

Больше Леха его не слушал.

Боль была невыносима. Он рванулся прочь, чтобы хоть как-то отвлечься от нее.

- На севере попробуй! - крикнул сатир вдогонку. - Если тебя сюда перевели, в пустыне должно что-то быть! А если нет, дуй дальше! Там Гнусмас, крупный город! Народу должно быть до...

Он несся по пустыне, но никого не встречал.

Вечер быстро превратился в ночь. Выступили звезды. А разросшаяся боль затопила все тело.

Голову сжимали невидимые тиски, глаза разъедала щелочь, шкура на спине обугливалась - его кремировали заживо! - а песок врезался в копыта сотнями острых игл. И боль нарастала, ее было все больше и больше.

Боль, боль, боль... Целое море боли.

В голове осталось только одно: он должен убить.

Ночь, песок, звезды, темные дольки дюн - и боль, боль, боль...

Он должен кого-то найти и убить!

Все это слилось воедино. Бег, и боль, и жажда крови...

Это длилось целую вечность.

Но даже вечность когда-то кончается.

Сначала он решил, что это просто еще одна звезда. Начинался рассвет, и это могла быть восходящая Венера. Но пятнышко света становилось все ярче, ярче... Это была не звезда.

Боль выгнала все мысли, но теперь что-то вернулось. Свет - огонь - люди. Кровь!

Он довернул на огонь и еще быстрее заработал ногами. Люди! Наконец-то он сможет кого-то убить! Неужели эта боль скоро кончится?!

Сознание еще не отключилась, но трезво мыслить он уже не мог. Остались одни рефлексы, боль и жажда крови. Тело двигалось само по себе.

Перед глазами мелькнул костер, трое людей вокруг него. Тихий смех, гудение мощного мотора, красноватые отблески на каком-то вращающемся маховике, туда-сюда таскающем огромный поршень...

Леха вырвался под свет костра и расшвырял их, как игрушечных солдатиков. Крики, грохот выстрелов, где-то слева воздух прочертили трассирующие нити...

Он сбивал их на землю, давил копытами, рвал рогами. Топтал, рвал - и ревел от ярости и облегчения...

Боли больше не было.

Нет, какая-то боль была - побаливал бок, в него всадили пару пуль из калаша. Еще болела левая передняя нога и морда - пару раз Леха ошибся и вместо людей влетел в стальные бочки, наполненные нефтью. Но разве это была *та* боль, что была до драки? По сравнению с *той* болью это был романтический сон.

А вот больше он ничего не помнил. Сколько длился бой? Скольких он убил?.. Ничего не осталось в памяти. Только радость, когда он убивал их...

Леха огляделся.

В ложбине между холмами пылала нефтяная вышка. Во время драки кто-то прострелил бочки с нефтью, и она занялась от костра. А может, это он сам протаранил и перевернул их. Он не помнил.

В огне темнели трупы людей. Снесенная, как хрупкая осинка, сторожевая вышка, - оттуда бил пулеметчик, пока Леха не опрокинул вышку прямо в пылающую нефтяную лужу.

Горело здорово. Теперь нефтяную вышку было видно прекрасно. А чуть в стороне - перегонный агрегат. И огонь как раз подбирался к нему...

Леха шустро развернулся и помчался прочь. Он успел отбежать на сотню метров, когда огонь дошел до перегонного аппарата. Цистерна с бензином рванула. На миг стало светлее, чем днем, а круп опалило - даже паленой шерстью запахло.

Что хорошего было в игре, так это то, что раны у монстров зарастали всего за час.

Боль ушла.

Нет, она не просто пропала. Он обменял свою боль на настроение тех людей, чьи аватары только что убил. Далеко не все игроки охотятся на монстров. Наверняка есть и такие, кто приходит сюда просто расслабиться. Играет, никого не мучая. Ни на кого - в том числе и на Леху - не нападая.

И среди игроков у вышки были такие. Они просто играли, болтали с приятелями и робко надеялись, что хотя бы в игре никто не будет напоминать им о боли и смерти...

Леха вернулся к вышке через полчаса. Надо было узнать, на сколько времени он получил индульгенцию от боли.

Он насчитал пятерых. С разорванными его рогами животами, в запекшейся крови. Кто-то с разбитой в кашу головой - по этому он прошелся копытом. Еще кто-то, похоже, сгорел целиком...

Полсуток. А то и больше. Здорово он кровушки напился...

Леха бросил искать остальных и поплелся обратно, на юг, к скальной гряде.

Наверно, он ошибся с направлением. А может, просто слишком часто забирал в одну сторону, обходя дюны - он не сверялся по звездам, просто брел назад, куда несли ноги.

К скальной гряде он вышел не в том месте, откуда уходил. Проход в Кремневую Долину был где-то в стороне. Еще бы понять, в какой? На восток или на запад?..

На душе стало еще паршивее.

Мало того, что он убил несколько ни в чем не виноватых игроков и испортил этим людям настроение - ведь кто-то из них пришел в игру просто отдохнуть и мило поболтать у виртуального костра.

Мало того, что ему опять пришлось танцевать под дудку хозяев "Генодрома", и никакого саботажника из него не получилось.

Так теперь еще и заплутал!

В голове не осталось ни одной нормальной мысли. Только раздражение и отчаянье: до окончания срока отсюда не выбраться. Он выйдет отсюда только через год, когда кончится контракт. Вот только через год здесь он превратится в полного психа...

Нет, так не пойдет! Леха остановился, пытаясь привести мысли в порядок... И замер.

Теперь, когда пропал шум копыт и свист ветра в ушах, он услышал. Начинался рассвет, солнце еще не палило и не гнало ветер по дюнам, и в предутренней тишине разносился чей-то крик.

Не птичий. Женский. И кричала она вовсе не от удовольствия...

Леха покрутил головой, точнее определяя направление. Кричали из-за дюны справа.

Трое мужиков топтались на чем-то золотисто-медном. Опять отходы генной инженерии?

Леха присмотрелся. Это была гарпия. Точнее, то, что от нее осталось. Двое мужиков топтались на ее крыльях, окончательно изламывая их и вбивая в землю. Но смотрели они не на гарпию, а на скалы - там из-за вершины выглядывали еще две гарпии, черная и серебристая.

Третий мужик в напяленной назад козырьком кепке с надписью "Wintel - suxx" вбил дуло своей винтовки в рот гарпии, чтобы она не мотала головой.

- Где камни, сукина кошка?! - заорал он пьяным голосом и пнул ее по ребрам. - Будешь чертить карту месторождений?!

- Не так, Саксист! - влез второй. Язык у него тоже заплетался. - Вот!

Он склонился над гарпией, схватил перо в основании крыла и рванул. Перо вырвалось вместе с куском пуха и кожи. Гарпия взвыла, рванулась, но что она могла сделать? Переломанные крылья не могли скинуть стоявших на них мужиков.

Ее ноги заканчивались птичьими лапами с огромными когтями - и если бы она смогла ударить ими... Но обе ноги были прострелены под коленями. Гарпия все-таки попыталась лягнуться, но ее лодыжки лишь безвольно болтнулись.

- Где камни, сукина кошка?! - снова взревел мужик в кепке. - Будешь чертить карту, на спину через колено?!

И он рванул еще одно перо из основания крыла.

Черная гарпия на скалах не выдержала, бросилась на уступ, собираясь взлететь, за ней рванулась серебристая, - но третий мужик, не спускавший их с прицела, тут же выстрелил. Пуля ударила в камень перед ними, выбив сноп искр, и обе гарпии метнулись обратно.

А медная гарпия крутилась в пыли и выла от боли, пока Саксист по перышку ощипывал ее крылья...

Леха с трудом удержался, чтобы не выругаться - вместо этого вышел бы оглушительный бычий рев, это он уже выучил. А привлекать внимание было нельзя. Пока игроки опасались только гарпий в скалах. Леха был за их спинами, и отсюда они не ждали удара.

Ужас как хотелось тут же броситься на игроков, но Леха сдержался. Он побежал к ним медленно, мягко ставя ноги - чтобы стук копыт не выдал его.

Игроки были так увлечены экзекуцией, что дали ему подойти на два десятка метров. А дальше Леха уже дал себе волю.

Они услышали стук копыт, но было слишком поздно. Разогнавшись, как тепловоз, Леха влетел в них. Тому, что стоял на ближнем крыле, досталось левым рогом в спину, и его нимб рассыпался кровавыми каплями раньше, чем он рухнул на землю. Саксист получил удар огромным лбом - и просто отлетел вперед. Третьему, который стрелял, достался второй рог, но удар пришелся в бронежилет. Рог соскользнул с кевларового щитка, не причинив вреда. Но мощный удар сбил мужика с ног.

Самого Леху инерция унесла дальше. Он тут же затормозил всеми четырьмя ногами и крутанулся назад. Саксист потерял свою винтовку и очумело озирался: после удара он опять оказался спиной к Лехе и еще не понял, что произошло. А вот третий, в кевларовом бронежилете, уже заметил Леху и карабин при ударе не потерял. Но прицелиться не успел - Леха пронесся по нему, разбив его голову копытом.

Леха изо всех сил затормозил и развернулся для последнего рывка. Саксист уже подобрал ружье и от бедра целился в Леху. Но это не страшно. Что могла сделать одна пуля против его броневых наростов? А попасть в глаз, целясь от бедра - это нереально.

Леха рванулся на Саксиста - и только теперь заметил, что в руках у него не нарезной карабин. Это помповая гладкостволка, которая могла быть заряжена дробью!

Время, будто споткнувшись, почти остановилось. Медленно раздвигались губы Саксиста в злой усмешке, его палец вдавливал курок - а Леха мчался на дуло помпового ружья, под выстрел дробью прямо в глаза, и ничего не успевал



сделать... А ослепленный, он станет легкой добычей. И этот извращенец не убьет его сразу. Сначала отстрелит копыта, потом будет издеваться не меньше, чем над гарпией...

Палец Саксиста уже почти вдавил курок - и Леха понял, что на этот раз он проиграл.

Но ружье так и не выстрелило. За спиной Саксиста скользнула тень, и его голова отлетела, в небо брызнула струя крови.

А серебристая гарпия, отрезавшая ему голову стальными кончиками своих крыльев, была уже в полусотне метров и судорожно ложилась на крыло, чтобы не врезаться в дюну.

Обезглавленный труп Саксиста рухнул на колени, завалился на бок. Голова упала на песок и покатилась. Wintel, suxx, Wintel, suxx - мелькало на кепке.

Леха уставился вслед делающей разворот гарпии. Не зря игроки так опасались двух гарпий, что даже не давали им взлететь. Бросившись с уступа, гарпия развила фантастическую скорость. До скал было больше сотни метров, а она примчалась оттуда за две-три секунды.

Сзади раздался стон, и Леха обернулся.

Медная гарпия пыталась подняться. Но изломанные крылья и простреленные ноги не слушались ее.

Леха шугнул к ней, чтобы помочь. Гарпия заметила его и тут же отвернула голову, пряча разбитое лицо с разорванными губами, в которых белели осколки зубов.

Он остановился возле нее - что теперь? Рук-то у него не было. Что он мог сделать? Раны у монстров зарастали очень быстро, но это был не тот случай. Слишком много ей досталось.

Гарпия еще сильнее отвернула голову, пытаясь прикрыть лицо облаком длинных волос. Но даже это у нее не получилось.

Леха покосился на скалы. Серебристая гарпия вернулась к черной, и лететь на помощь к своей товарке они не спешили. Ну, понятно. Помочь-то они помогли, но ведь далеко не сразу. До этого они прятались за камнями от пуль, пока ее пытали...

Гарпия, изо всех сил отворачивая от Лехи изувеченное лицо, попыталась что-то сказать, но из разорванного рта вырвалось лишь бульканье и кровавая пена.

Она умрет. Но сначала промучается еще минут пять...

Леха ударил ее копытом в голову. Маленькая головка треснула, как перезревший кокос. Тело обмякло. Кожа тут же начала бледнеть, выступили первые гнилостные язвочки - разлагались монстры тоже куда быстрее игроков.

А между ним и скалами, совсем рядом, возник туманный шар - и сразу лопнул.

Леха уставился на ожившую медную гарпию. Хотя она погибла от его копыта, движок игры не расценил его как ее врага - игроком-то он не был. Гарпия ожила почти там же, где умерла, а не на другом краю своей локации.

Леха нерешительно двинулся к ней. Успокоить бы ее - после такого... Но... Он остановился. Черт ее знает, как она воспримет его соболезнования и утешения. Если бы он был женщиной, а еще лучше ее подружкой - тогда другое дело.

Но ее подружки опять трусливо жались за камнями. Сначала они не решились помочь. Потом не решились добить, чтобы она не мучилась. Теперь... теперь на их месте никто не подошел бы к медной гарпии.

Но успокоить-то ее надо... Леха снова двинулся к ней.

Гарпия, сощурив изумрудно-зеленые глаза, напряженно следила за ним.

- Что? - яростно зашипела она. - За благодарностью пришел? Девок раздетых давно не видел?! А может, тебе еще и копыта расцеловать от благодарности?!

По краям точеных грудей взбухли мышцы, крылья напряглись. Перья на их кончиках в самом деле были медными. И концы сверкали - острее бритвенных лезвий. И ведь стеганет, как пить дать, стеганет ими по морде!

Леха остановился. Вздохнул, чуть развернулся и медленно, бочком попятился прочь, не рискуя повернуться к гарпии крупом.

Ничто так не освежает, как пощечина после доброго дела. А уж с бритвами... Еще и собственной кровью его умоет!

- Ну и дура, - буркнул он, не переставая пятиться.

Крылья раскрылась, гарпия вся напряглась перед прыжком - и вдруг сникла. Упали крылья, смущенно опустилась голова.

- Спасибо, - едва слышно выдохнула она.

...Она сидела на большом камне, болтая ногами. Ножки были чудесные. Правда, с лодыжек они превращались в чешуйчатые лапы с медными когтями в палец длиной. Но выше лодыжек - бесподобны.

А точеные груди... А облако медных волос, а лицо, а изумрудные глазищи!

Леха вздохнул. Ему-то похвастаться было нечем. От человека в нем не было совсем ничего. Между задними лапами - чертова политкорректность! - у него было гладко, разве что не отполировано. Чтоб детей не развращать, наверное. Карапузов. Вроде Пупсика... Леха тихо чертыхнулся.

Но гарпии, кажется, хватало и того, что было за этой бычьей оболочкой. Она мило болтала и стреляла глазками по Лехе. В конце концов, это всего лишь аватары Она тоже не от рождения была этой прелестной гарпией - звали ее Алисой.

Сидя вполоборота к Лехе, так, чтобы ее груди были в самом выгодном ракурсе, она кокетливо косилась на него через плечо. Рук у нее не было, от плеч начинались крылья - огромные, покрытые сверкающими медными перьями. И точно такие же, отливающие медью длинные волосы рассыпались по плечам и спине.

- За что попала, Лис? - наконец решился вклиниться в ее щебетанье Леха.

И все тут же изменилось.

По ее лицу словно пробежала туча.

Вот дьявол! Леха вспомнил: это табу. Почему-то интересоваться тем, за что сюда попали, было нельзя. Сатир же его предупреждал...

- Черт... Прости, я не то имел в виду... Я...

Леха сдался. Слова не шли. Да к черту слова! Что тут такого - рассказать, за что она попала? Ведь за что-то же она попала?!

Едва ли за то, что перешла дорогу на красный свет... Раз она здесь, то без всяких секретов ясно, что она что-то совершила. Так отчего же такое табу?

- Да нет, все в порядке, - сказала Алиса, все еще хмурясь. И вдруг лукаво улыбнулась: - Только не смейся, ладно?

Леха поежился. Обычная девчонка, если бы полчаса назад пережила то, что случилось с Алисой, сейчас была бы в самом пике депрессии. Сколько же всего пережила тут Алиса, если вместо слез и истерики она могла улыбаться. И не вымученно, а искренне. И даже с лукавинкой...

- Я не буду смеяться, - мрачно ответил Леха. - Если бы ты знала, как сюда попал я...

- Ну ладно, ладно! - быстро сказала Алиса и улыбнулась еще задорнее, словно приглашала взять кусочек ее улыбки. - Не грусти! Чего ты такой мрачный, как готический собор? Слушай.

Леха опасался, что она окажется... Да мало ли, кем она могла оказаться! От мелкой воровки до алкоголички, по пьянке зарезавшей приятеля или мамашу. Но все оказалось куда хуже.

С мелкой воровкой или пьяницей Леха еще представлял бы, как себя вести. Но с хакером! Да еще с девчонкой!

- Что, не веришь? - улыбнулась Алиса. - Люблю говорить правду. Краснеть не надо, а все равно никто не верит... Нет, честно. У нас на ВМК почти полпотока девчонок было. "Ночные ведьмы" - это не про военных летчиц, теперь это про нас. Приходится ночью работать - Америка с нами в противофазе по времени суток...

Леха кивал, но слушал вполуха. И даже не то, что она говорила, а то как. За трое суток здесь, в игре, это была первая приятная неожиданность. А до этого были недели следствия, тоже не особенно радостные. И сколько еще впереди...

Год? Саботаж не прошел. А иначе отсюда не выбраться.

Или...

- Лис?

- Что? - Алиса вновь лукаво улыбнулась.

- Но если ты хакерша, то ты можешь как-то выбраться отсюда или хотя бы кинуть весточку во внешний мир? Это же все, - Леха мотнул мордой, обводя пустыню и скалы, - построено на каких-то программах? Игроки заходят сюда через сеть, так? Значит, можно как-то и от нас в сеть что-нибудь передать?

- А обещал, что не будешь издеваться, - Алиса картинно надула губки, вздохнула. - Я тоже так думала. Для того и контракт подписала, когда приговор получила. Думала, знала, на что иду. По сети об этом "Генодроме" столько всяких историй ходит... Даже с друзьями договорилась: найдут меня, и если уж не вытащат, то хотя бы найдут пару дырок в защите серверов, на которых идет игра, взломают этот кривой движок и от боли меня избавят...

- Ну и?...

Леха даже дышать перестал. Все-таки есть шансы выбраться отсюда?!

- Ну и... - Алиса вздохнула. - Попала... Вляпалась по самое не могу. Мы договаривались, что я буду ждать их возле переходов из одной зоны в другую. Их во всей игре немного, несколько десятков. Подружка даже работать здесь нанялась, виртуальной продавщицей в магазинчике "Самсунга", плееры продавать... Представляешь - это блэкушница-то со стажем! У нее даже любимый ник - Фэли. А придется попсу целыми днями слушать, да еще с клиентами об этом болтать... Это же для нее почти пытка...

Алиса подавленно замолчала. Даже про кокетливые взгляды забыла.

- Но? - осторожно сказал Леха.

- Но я же здесь не играла никогда! - Алиса врезала кончиком крыла по каменной стене, выбив сноп искр. - Не знала, что монстры привязаны к локациям! Отсюда до перехода в другую зону полдня добираться, а здесь и на час не отлучиться. У нас здесь пещеры, в них драгоценные камни. Из них в игре дорогие украшения делают. Так за камнями сюда толпы ходят. А когда их собирают...

- Я знаю.

Хрюшкам было больно, когда что-то собирали в их лесу. У сатира простреливало копыто, когда собирали водоросли в его озерцах. Гарпии не были исключением.

- Ну, вот и все... Договаривались на неделю. Они ведь тоже не железные, сутками у компа сидеть, чтобы через все зоны носиться и все переходы проверять каждый час...

Леха сглотнул.

Последняя надежда истлевала на глазах...

- А... А ты здесь сколько уже?..

- Две недели. Если ребята и ждали в переходах между зонами, то уже бросили...

- А та, подружка? Она еще работает?

Алиса покосилась на Леху.

- Ну ты чего, Леш? - она снова лукаво улыбнулась и швырнула в Леху мелким камушком. - Ну откуда же я знаю? Да даже если и работает... Как она меня найдет? Все зоны с посохом исходить, с каждым монстром познакомиться? Жизни не хватит...

- Я мог бы с ней встретиться.

- Спасибо... - кажется, Алиса не шутила. - Но ты ведь тоже во все зоны не выберешься...

- Почему? Запросто.

Если переходить между зонами можно свободно, то что ему помешает? Он-то не должен охранять никакой зоны, и боль от собирателей ему не грозила.

- Не выберешься, - покачала головой Алиса. - К этой зоне примыкают две. Чтобы выбраться в следующие, ты должен пересечь нашу зону, и одну из смежных. То есть две зоны.

- Ну и что? Пересеку.

- Нет, не сможешь. Если тебя убьют, тебя будет выкидывать в нашу зону, к этим скалам. Знаешь, сколько ты будешь бегать транзитом, пока найдешь тот магазинчик "Самсунга"?

Алиса замолчала, задумчиво водя крыла по скале. Острые, как бритва, кончики перьев оставляли на камнях царапины.

Леха тоже молчал. Скоро опять проснется боль, и ему придется бежать, чтобы найти игроков и утолить боль. И так целый год...

Он в последний раз окинул взглядом гарпию, собираясь прощаться...

И зацепился взглядом за буквы, которые она карябала. Она смотрела на них сверху. А он - снизу. Для него буквы были перевернуты. А еще шли задом наперед.

- Лис... - прошептал Леха.

- Что? - Алиса мигом напряглась. - Что такое? - тоже шепотом спросила она и быстро огляделась.

- Самсунг... Тут на севере, за пустыней, есть город - Гнусмас...

Алиса уставилась на него, не мигая.

- Ты серьезно? - наконец медленно произнесла она.

Соскочила с камней, подошла к Леха впритык, заглядывая ему в глаза - словно боялась, что он хотел ее обмануть.

- Да. По крайней мере, мне так сказали. Можно проверить. А что? Это в самом деле...

Леха замолчал, не решаясь договорить.

Словно слова могли что-то изменить и спугнуть остатки удачи.

- У них такая игра, писать названия спонсоров наоборот, - очень серьезно сказала Алиса. - Если написать явно, игроков тошнить будет от этих названий. А так и смешно, и деньги. Магазинчик "Самсунга" должен быть в этом городе. Если Фэли еще в игре, она в этой зоне.



(Продолжение следует...)



Константин Подстрешный

Лохализация

Переводы как женщины:
если верны, то некрасивы,
а если красивы, то неверны.
Моисей Сафир

Локализация – слово-то какое ограниченное: "локализация очага пожара", "локализация неисправностей", "локализация игры". Взятый на вооружение отечественными издателями сомнительный синоним "русификации" за последние несколько лет успел не только стать словом привычным, но и похоже - популярным. Только по приблизительным подсчетам в этом году нас ждут более ста изданий западных игр на русском языке (список прилагается).

Если локализации появляются – значит это кому-нибудь нужно. Например, толпе не знающей элементарного английского. Школьникам младших классов. Домохозяйке, присевшей отдохнуть перед компьютером сына. Аспиранту, который вспомнил, как десять лет назад он долбил по кнопкам в Golden Axe. Что, братишка, ты все еще думал, что компьютерные игры – это развлечение для элиты? Вроде нас с тобой. Да что уж там, даже игрок со стажем проматывает пару экранов английского текста, потому что устал, хочет отдохнуть, и вообще не английский он сел учить.

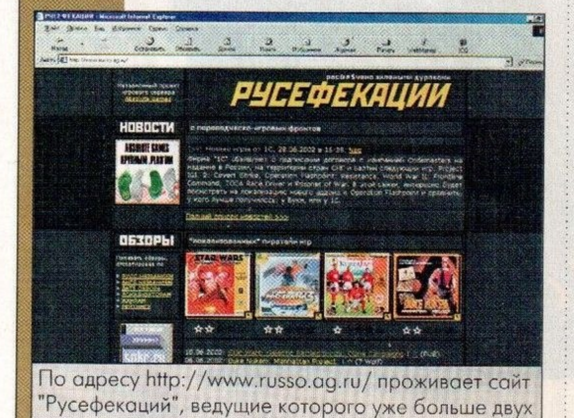
А лет восемь назад русских версий не было. И ведь играли же как-то.

Начиналось все с невинных и довольно качественных русификаций. Старички наверняка вспомнят домашние переводы Gobliins, Space Quest, WarCraft и Cyberia. Большого зла в этом никто не углядел. Подумаешь, ценители решили научить родному языку любимую игру, чтобы массам не знающим язык чужой было понятно, во что они собственно играют.

Ответная реакция пришла от продавцов. Флибустьеры Горбушки и Митинского заметили, что диск с надписью "русская версия " продается значительно лучше оригинала. Если есть спрос – будет предложение. Рынок среагировал быстро. Меньше чем за год появились конторки, специализирующиеся на русификации игр. Пока студий было мало и переводили они в основном признанные хиты, качество еще можно было назвать приемлемым. Когда на рынке стало тесно, издатели начали торопить студии, устанавливать им срок работы. Появилось правило. Кто первым сделает игру, тот босс. Царь горы. Мидас. Пусть шрифты вылезают за край экрана, звуковые файлы перепутаны, а текст переведен стилусом. Главное, что русскую версию, которая появлялась первой, покупали оптовики. Конкурент, напечатавший пусть и лучший, но более поздний перевод, мог надеяться только на повторные закупки.

По приблизительным подсчетам в 1998 году соотношение английских/русских версий достигло одной к трем. Сейчас на каждую английскую версию приходится пять русифицированных. Большие убытки российские пиратские переводчики терпят... от своих же братьев по делу – украинских пиратов. Доходит до смешного. Украинцы переписывают диск с русификацией одного пиратского издателя (того, кто быстрее делает переводы), ставят на диск логотип другого пиратского издателя (того, кто, по их мнению, делает их лучше) и издают по цене центов на 30 меньше московских. Вор у вора игру украл.

При всем ажиотаже вокруг русских версий официальные издатели очень долго не реагировал на потребности игроков. Если не брать в расчет "мультимедийные" переводы "Нового Диска" ("Розовая Пантера"), то первая настоящая локализация – "Герои III" от Буки появилась только в 1999 году.


По адресу http://www.russo.ag.ru/ проживает сайт "Русефекаций", ведущие которого уже больше двух лет разбирают локализации и русификации по косточкам

Озвучено профессиональными актерами

Фраза стала нарицательной. В основном из-за того, что русификации озвучивались на жуткой аппаратуре и чаще всего голоса героям компьютерных игр дарили те, кто был "под рукой" у пиратов (сами пираты, жены пиратов, пиратские дети... привет, Вася, если уж ты зашел, не наговоришь ли мне пару строчек?). Но при этом были случаи, когда в нелицензионной озвучке действительно принимали участие профессионалы. Даже сейчас некоторые из театральных актеров нет-нет, да и поработают на веселого Роджера. Процент таких переводов меньше одного, но прецеденты имеются.

Некоторое время пираты поголовно увлекались "пародийными" переводами. Именно тогда появился Калеб с акцентом дедушки Ленина и Ло Ванг в шапке-ушанке. Справедливо следует сказать, что даже наши неприхотливые игроки, не избалованные лицензионными версиями, не стали покупать такое.

Как это делается

У каждой крупной пиратской компании есть несколько студий переводчиков. Издатель по собственному усмотрению распределяет игры. Большинство программ на пиратские студии поступают уже в виде вареза (warez – от мутировавшего wares – "складские запасы"), "отученные" от дисков и со взломанной защитой. Никаких связей с западными хакерскими группами русификаторы чаще всего не имеют. Достать сломанную версию – прерогатива заказчика, пиратского издателя. Для этого они связываются с варезными группами, в установленное время заходят на ftp, созданные специально по такому случаю, и скачивают игру. Студии в рекордные сроки ее переводят и передают обратно издателю. Несмотря на внешнюю простоту такой системы, она так же эффективна как партийные ячейки революционеров. Пиратский издатель знает только руководителей студий русификаций, ему не интересно, кто еще будет работать над игрой.

Крепко держатся и братья-хакеры на западе. Даже устроенная ФБР волна арестов не смогла реально пошатнуть систематические поставки вареза. А ведь была проведена целая серия операций, которую ФБР разрабатывала в течение нескольких лет – через подставные фирмы делала заказы на определенные программы у известных хакерских групп. В итоге были более двух сотен человек прошли "по делу". Несколько недель пиратский рынок штормило. Какое-то время вообще не было ни одной сломанной программы. Те редкие игры от начинающих варезных групп, которыми в свое время не заинтересовалось Федеральное Бюро, зачастую выкладывались в сеть не в "товарном" виде. Иногда warez просто не запускался. Но сейчас все вернулось на круги своя. Новые люди подтянулось к процессу ломания программ, на святом месте не утихает тусня. Некоторые из стариков сменили страну проживания и писали на форумах сообщения с заголовками "Привет агенту Малдеру!".

Как это делается 2

Процесс перевода у пиратов упрощен максимально. Все пиратские конторы получают варез в один и тот же день, в течение вечера игру "вскрыва-

ют". Чаще всего ломать ничего не приходится. Работают командой по три-четыре человека. Один – открывает шрифты и звуковые файлы, второй работает над переводом, третий – над звуком. При этом делать озвученные версии с их точки зрения не выгодно. В основном из-за вечной гонки между пиратскими издателями. Конкуренция не всегда так уж хороша для потребителя. И среди издателей нет лучших. Когда мы спросили у русификаторов "Какой издатель делает более качественные переводы", нам честно ответили: " все делают плохо". На то чтобы перевести игру нужно минимум две недели. Обычно этот процесс занимает несколько дней. Нужно ли говорить, что качество такого труда оставляет желать много и много лучшего.

Пару лет назад игру за несколько часов переводили стилусом. Сейчас если такое и случается, то пираты свои логотипы на обложки не ставят. Хотя вычислить, какому из наших Седьмых Фаргусов принадлежит шедевр зачастую не составляет труда не только по переводу, но хотя бы по полиграфии диска. Игроки стали разборчивей, хотя в большинстве своем и остались такими же невозможно ленивыми. Понять, что хочет от тебя та или иная игра не так уж и сложно. Для этого вполне хватит тех кастрированных знаний английского, которым минимум половину из отечественных школьников семь лет учили.

Где это делается

Мы нанесли визит одной из пиратских студий. Воображение рисовало полуподвальное помещение или комнату в общаге, вместо этого нас встретила средних размеров уютная московская квартира. Всего лишь несколько компьютеров, но зато хорошая записывающая аппаратура. Рабочее место оборудовано на кухне, где и происходит русификация большинства игр. Рядом с микрофоном – пачка распечаток с текстом, который еще предстоит наговорить. Вопреки стереотипам над пиратскими переводами работают не только голодные студенты. Хозяевами оказались вполне зрелые люди, за плечами у которых служба в армии (и не только срочная), работа в НИИ или на оборонном предприятии – там, где первыми появились персональные компьютеры и как следствие – компьютерные игры.

Эти НИИ – удивительные источники человеческих ресурсов, многие люди которые чего-либо добились на нашем компьютерном рынке, будь то аппаратное обеспечение или лучшие в мире антивирусные программы, да и многие сотрудники нашего журнала тоже работали в "почтовых ящиках".

Далеко не все пиратские студии находятся в Москве или Питере, провинция иногда дает фору в переводе столицам, есть несколько студий и на Украине. Живут русификаторы не бедно, но до дач-дворцов-подпольных-заводиков-по-производству-дисков как у пиратских издателей им еще далеко. Зато и неприятностей с правоохранительными органами не имеют. Худшее, что может случиться с русификатором, – при сдаче работы или получении денег в офисе заказчика, попадет на очередную милицейскую облаву по-дружески устроенную другим пиратским издателем.

Издатели официальные

Сроки выхода официальных локализаций – вечный повод пожурить отечественного издателя. "Там" игра уже вышла. "Наши" сделают ее в лучшем случае через пару месяцев, и у пиратов ее почему-то нет.

Во-первых, издатель и сам бы рад локализацию пораньше выпустить. Во-вторых, в отличие от пиратской с официальной локализацией все гораздо сложнее.

Очень немногие западные издатели разрешают работать с готовой версией игры. Чаще всего присылают только набор локализатора (Localization Kit) – текст, шрифты, звуковые файлы, текстуры с названиями, которые потом озвучат и переведут на русский. Файлы отправляют издателю, который сам проводит "сборку" игры. Через некоторое (иногда достаточно продолжительное) время игру присылают обратно нашим. Русский издатель тестирует, находит ошибки и отправляет их описание западному издателю. Исправленную версию присылают обратно... Процесс может продолжаться очень долго, особенно если одна из сторон подходит к работе спустив рукава. При этом наш издатель не имеет права изменять саму игру. Быстро подправить ошибки не получится. В отечественной практике был случай, когда локализаторы сами написали часть кода и попросили издателя отправить ее разработчикам, чтобы те сделали как нужно. В итоге разыгрался небольшой скандал, который закончился ничем – ошибку так и не исправили.

Еще более сложен процесс перевода игр на другие языки для работы с монстром игровой индустрии Vivendi. У этой компания есть специальный центр локализаций в Ирландии, где игры от Blizzard и Sierra учатся говорить на многих языках, среди которых иногда бывает и русский. Для чего это нужно самой Vivendi? Прежде всего, у игры мало шансов уйти "налево". Основной плюс такой работы для пользователя – русская версия игры собирается наравне с европейскими, а главное дата выхода игры во всех странах одинакова. То есть Warcraft 3 в России появится одновременно с Англией, Германией, Португалией и остальным цивилизованным миром. Минусы тоже есть, куда уж без них, прежде всего это непочатый край работы для локализатора. Особенно интересно озвучивать актерам текст, не зная интонаций и зачастую не представляя, в какой ситуации фразы будут произнесены. Обычно несколько представителей фирмы-локализатора отправляются в центр, чтобы следить за ходом работы. Во-вторых, цена локализации достаточно высока. Мы не можем открывать коммерческих тайн, но расходы на проживание четырех человек в Ирландии в течение нескольких месяцев по сравнению с суммой, которую нужно заплатить за локализацию, – мизерны.

Будущее

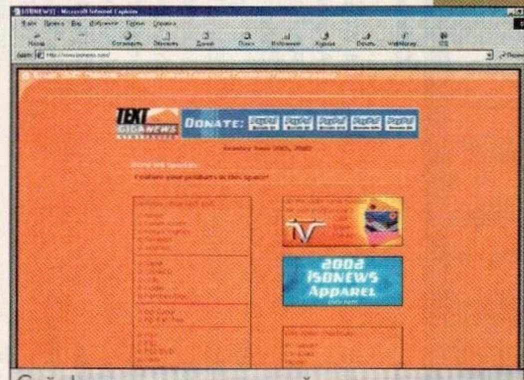
Сейчас отечественный рынок локализаций на подъеме. Цены на официальные диски ненамного превышают пиратские, а рядовой пользователь не особенно разборчив. Между официальными издателями идет довольно жесткая конкуренция. Бывает и так, что некоторые западные компании продают нашим один хит и заодно пару посредственных, а то и откровенно слабеньких игр. Комплектом. В разгар перестройки, был замечательный подарочный набор: бутылка шампанского и селедка. Очень похоже.

Понятно, что ни одна из компаний не хочет, чтобы ей мешали еще и пираты. Существует негласная договоренность между пиратскими и официальными издателями. Если будет локализация, то пираты не берутся издавать такую игру. Договоренность время от времени нарушается в отношении признанных хитов, но русификации такой игры вы чаще всего не найдете.

При этом пиратская сеть распространения – основная в нашей стране. Не удивительно, что никто из издателей по-настоящему не хочет бороться с пиратами. Это было бы равносильно, если шеф-повар ресторана подал в суд на собственных официантов.

Некоторые из крупных пиратских издателей регистрируют новые компании и начинают заниматься вполне легальным делом, чаще всего тоже связанным с изданием или распространением компьютерных игр.

Как следствие, некоторые из пиратские студий бывают привлечены к работе над официальными локализациями. Ничего удивительного в этом нет. Точно также мастера озвучки пиратских кассет, в средине девяностых подались на работу в легальный бизнес. За пять лет у нас появилась приемлемый видеорынок, может к 2007 году тоже самое произойдет и с играми.



Сайт Isonews, расположенный по адресу: http://www.isonews.com/, пользуется в среде пиратов заслуженной популярностью, как календарь появления вареза

НАШ КАЛЕНДАРЬ локализаций

Название	Оригинальное название	Издатель в России	Издатель/разработчик	Дата выхода
4x4 Racing	4 Wheel Racing	"1C"/Nival Interactive	Wanadoo	III квартал 2002
"Аква"	AquaNox	"1C"/Nival Interactive	Fishtank/Massive Development	III квартал 2002
Arx Fatalis	Arx Fatalis	"1C"/Nival Interactive	Fishtank/Akane Studios	III квартал 2002
"Бимеры"	Beam Breakers	"1C"/Nival Interactive	Fisthank/Similis Software	III квартал 2002
"Автомагнат"	Car Tycoon	"1C"/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development	III квартал 2002
"Египет: Мумия и Колдун"	Egypt Kids	"1C"/Nival Interactive	Cryo	III квартал 2002
Halloween	Halloween	"1C"/Nival Interactive	Wanadoo	III квартал 2002
Inquisition	Inquisition	"1C"/Nival Interactive	Wanadoo	III квартал 2002
Insider 3D	Insider 3D	"1C"/Nival Interactive	Wanadoo	III квартал 2002
Loch ness	Loch Ness	"1C"/Nival Interactive	Wanadoo	III квартал 2002
Pearl Harbor	Pearl Harbor: Zero Hour	"1C"/Nival Interactive	Wanadoo	III квартал 2002
"Ролан Гаррос 2001"	Roland Garros 2001	"1C"/Nival Interactive	Cryo/Carapace	III квартал 2002
"С.В.И.Н."	S.W.I.N.E	"1C"/Nival Interactive	Fishtank/Channel 42 Studios	III квартал 2002
"Версаль II"	Versailles II	"1C"/Nival Interactive	Cryo	III квартал 2002
"Готика"	Gothic	"1C"/Snowball Interactive	Xicat Interactive/Piranha Bytes	III квартал 2002
"Вальгалла".	Valhalla Cronicals	"1C"/Snowball Interactive	Paradox	III квартал 2002
не известно	Cargo tycoon	"Акелла"	JoWooD	III квартал 2002
Дальний Запад	Far west	"Акелла"	JoWooD	III квартал 2002
GTA 3	GTA 3	Бука	Take 2 Interactive/DMA/Rockstar Games	III квартал 2002
Cultures2,	Cultures 2	"Руссобит-М"	JoWood/Funatics Development	июль
PanzerElite	PanzerElite	"Руссобит-М"	JoWood/Wings	июль
Рыцари креста	Knights of the Cross	"Акелла"	Bohemia Interactive s.r.o.	июль
Песнь войны	Blood Aria 2	"Акелла"	eSOFNET co.	июль
не известно	1000 years	"Акелла"	eSOFNET co.	июль
Хаос	Chaos	"Акелла"	eSOFNET co.	июль
"Стармагеддон"	Starmageddon	NMG/Медиа-Сервис 2000	Lemon Interactive	20.07.2002
Матчбол	Next Generation Tennis	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	22.07.2002
Угол Атаки	Eurofighter Typhoon	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	25.07.2002
Полуночный драйв	Midnight GT	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	29.07.2002
Agassi Tennis Generation	Agassi Tennis Generation	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	30.07.2002
Эскадра смерти	Destroyer Command	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	UbiSoft	30.07.2002
Zidane Football Generation	Zidane Football Generation	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	06.08.2002
Ghost Recon: Desert Siege	Ghost Recon: Desert Siege	NMG/Медиа-Сервис 2000	Red Storm Entertainment	15.08.2002
Варлорды: Боевой клич II	Warlords Battlecry 2	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	UbiSoft	20.08.2002
Лорды Войны	Warrior Kings	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Microids	26.08.2002
Batman Vengernce	Batman Vengernce	"Руссобит-М"	UbiSoft	август
The Elder Scrolls III: Morrowind	The Elder Scrolls III: Morrowind	"1C"/"Акелла"	Bethesda Softworks	август
Король Друидов	Druid King	"Руссобит-М"	Haimimont	август
Противостояние 4	Sudden Strike II	"Руссобит-М"	CDV/Fireglow	август
"Дорожное приключение"	Runaway: A Road Adventure	"Руссобит-М"/Revolt Games	Dinamic Multimedia/Pendulo Studios	август-сентябрь
Другая война	Another war	"Акелла"	Bohemia Interactive s.r.o.	сентябрь
не известно	World war 2.Panzer Claws	"Акелла"	Zuxxez Entertainment AG	сентябрь
"Промышленный Гигант-2"	Industry Giant 2	"Руссобит-М"/Revolt Games	JoWood Productions	сентябрь
K. Hawk	K. Hawk	"Руссобит-М"	JoWood/similis	сентябрь
Новый Мировой Порядок	NEW WORLD ORDER	"Руссобит-М"	P3 interactive	сентябрь
Stealth Combat	Stealth Combat	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	05.09.2002
Миры Жюля Верна: Тайна Наутилуса	Le Secret du Nautilus	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	T-bot Interactive	09.09.2002

НАШ КАЛЕНДАРЬ локализаций

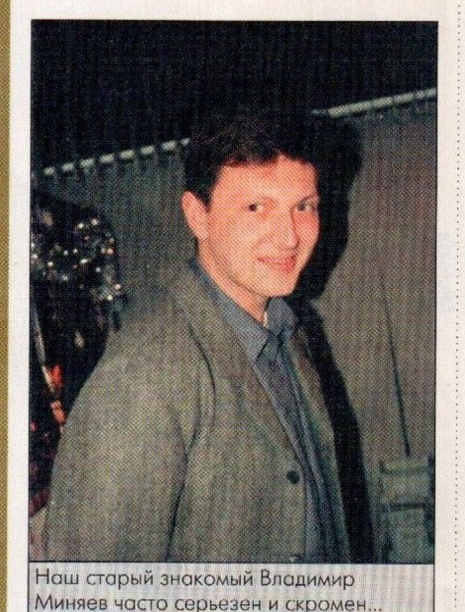
Mobile Forces	Mobile Forces	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	16.09.2002
"Враждебные воды. Территория смерти"	Hostile Waters: Antaeus Rising	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	25.09.2002
Силы вторжения	Incoming Forces	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	25.09.2002
The Sum of ALL FEARS	The Sum of ALL FEARS	"Руссобит-М"	UbiSoft	18.10.2002
Gore	Gore	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive/4D Rulers Software	03.10.2002
не известно	Knight shift	"Акелла"	Zuxxez Entertainment AG	ноябрь
The Curse: The Eye of Isis	The Curse: The Eye of Isis	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Asylum Entertainment	16.12.2002
Atlantica	Atlantica	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Lonely Cat Games	20.12.2002
Expendable	Expendable	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	20.12.2002
Incoming	Incoming	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	20.12.2002
Rage Rally	Rage Rally	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	20.12.2002
Savage Arena	Savage Arena	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	20.12.2002
Готика 2	Gothic 2	"Акелла"	JoWooD	IV квартал 2002
Cold Zero	Cold Zero	"Руссобит-М"	JoWood/Drago	декабрь
Neverlands	Neverlands	"Руссобит-М"	JoWood/pbenomic	декабрь
Secret Ops	Secret Ops	"Руссобит-М"	JoWood/Wings	декабрь
Aquanox2	Aquanox 2	"Руссобит-М"	JoWood/massive Development	январь 2003
Бешеные псы	Rabid dogs 2	"Акелла"	Zuxxez Entertainment AG	март 2003
GI Combat	GI Combat	"1С"/"Логрус"	Take 2/Talonsoft	не известна
Fly! II	Fly! II	"1С"/"Логрус"	Take 2/Terminal Reality	не известна
Myth III: The Wolf Age	Myth III: The Wolf Age	"1С"/"Логрус"	Take 2/Mumbo Jumbo	не известна
Duke Nukem Forever	Duke Nukem Forever	"1С"/"Логрус"	Take 2/3D Realms	не известна
Mafia: the City of Lost Heaven	Mafia: the City of Lost Heaven	"1С"/"Логрус"	Take 2/Illusion Softworks	не известна
Hidden and Dangerous II	Hidden and Dangerous II	"1С"/"Логрус"	Take 2/Illusion Softworks	не известна
"Зов Ктулху"	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	"1С"/Nival Interactive	Fishtank/Headfirst Productions	не известна
"Автостопом по Галактике"	Hitchhiker's Guide to the Galaxy	"1С"/Snowball Interactive	PAN	не известна
One Must Fall: Battlegrounds	One Must Fall: Battlegrounds	"1С"	Diversions Entertainment	не известна
Age of Wonders II: The Wizard's Throne	Age of Wonders II: The Wizard's Throne	"1С"/"Логрус"	Take 2 Interactive/Triumph Studios	не известна
"Иерусалим"	Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land	"1С"/Nival Interactive	Cryo	не известна
War and Peace	War and Peace	"1С"	Microids	не известна
White Fear	White Fear	"1С"	Microids	не известна
Ski Park Manager	Ski Park Manager	"1С"	Microids	не известна
Syberia	Syberia	"1С"	Microids	не известна
Tennis Masters Series 2002	Tennis Masters Series 2002	"1С"	Microids	не известна
Post Mortem	Post Mortem	"1С"	Microids	не известна
Druuna	Druuna	"1С"	Microids	не известна
Open Kart	Open Kart	"1С"	Microids	не известна
Road to India	Road to India	"1С"	Microids	не известна
"Командир"	WarCommander	"1С"/Nival Interactive	CDV	не известна
Beach Soccer	Beach Soccer	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	не известна
Gun Metal	Gun Metal	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	не известна
Inquisition	Inquisition	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	не известна
Iron Storm	Iron Storm	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	не известна
Jules Vernes	Jules Vernes	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	не известна
Kaan Barbarian Blade	Kaan Barbarian Blade	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	не известна
No Name War	No Name War	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	AMC Creation	не известна
Quiss Foot	Quiss Foot	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	не известна
THORGAL: No man in this world	THORGAL: No man in this world	Новый диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	не известна

Константин Подстрешный

10 вопросов

тем, кто учит игры говорить по-русски

Перевод игры на русский язык. Официальный и пиратский. Кто может лучше рассказать об индустрии, чем сами русификаторы и локализаторы – подумали мы. Подумали и устроили маленькое интервью. На наши вопросы отвечали Владимир Миняев, менеджер по лицензированию компании "Бука", и руководитель одной известной пиратской студии, имя которого по понятным причинам назвать не можем. Мы задали им десять одинаковых вопросов. Признаться нас удивило, что некоторые ответы были похожи, а на вопрос №6 и вовсе одинаковы. На нашем диске вы также можете найти аудио-интервью с другим пиратом, из ближнего зарубежья. Кстати, на шестой вопрос он ответил точно также. Сговорились все они.



Наш старый знакомый Владимир Миняев часто серьезен и скромен...

1. Сколько времени уходит на локализацию одного проекта? Конечно, игра игре рознь, и объемы работы могут отличаться. Скажем, за какой отрезок времени начнет говорить по-русски средних размеров стратегия?

Пират: *От 2-х до 5 дней. Дальше конкуренты съедят. Действительно, игра игре рознь, но в большинстве своем все зависит от слаженности работы команды. Предела совершенствованию нет. В принципе, вы правильно сказали, что речь идет о среднем размере игры. Дольше всего делается звук. Если хорошо делать, то может уйти времени до 2-х недель.*

Владимир Миняев: *Как вы верно заметили, по-разному. И это зависит не только от объемов игры, но и от LK (набора инструментов для локализации). Мы жестко связаны по контракту. Например, мы не имеем права вскрывать код. В случае отступления от контракта, в лучшем случае нас ждет разрыв оного с потерей авансового платежа, в худшем, от нас отвернется весь мир. Можем месяц просто сидеть и ждать, когда же нам пришлют правильный ехешник.*

Скажем, если полный LK у нас, примерно через два месяца у нас будет полностью переведенная и озвученная версия.

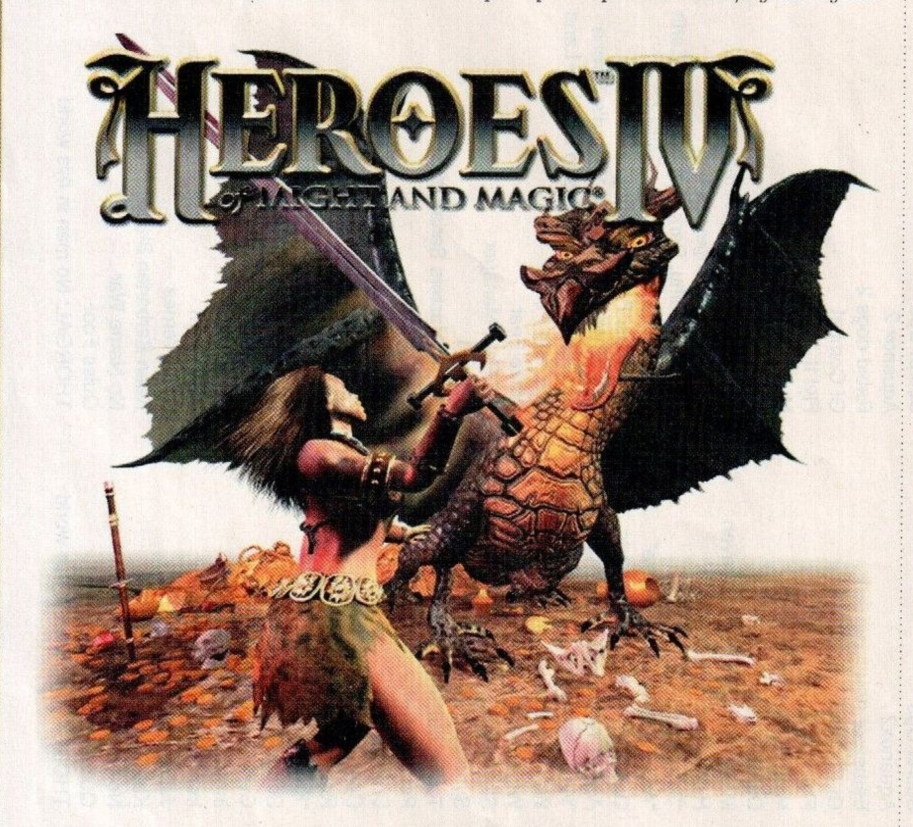
2. Каков средний бюджет локализации игры? (Не выдавая коммерческих тайн, хотя бы приблизительный порядок.)

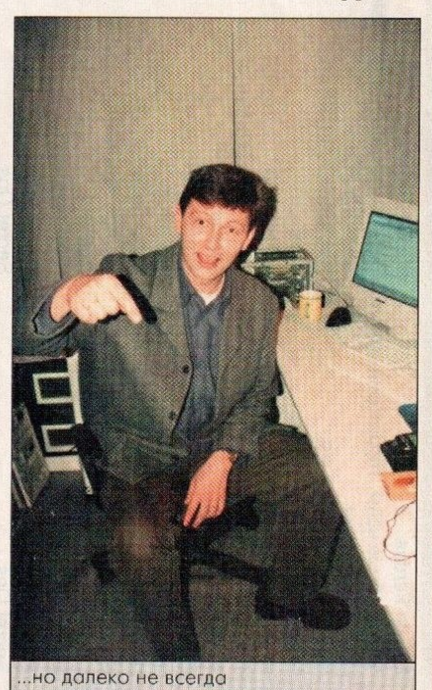
Пират: *Для того чтобы нормально существовать в нашей стране, средних размеров группе нужно делать, скажем, около 15 локализаций в месяц.*

Владимир Миняев: *Тайна. На самом деле, зависит от озвучки, обычно именно она съедает больше половины бюджета. На моей памяти самая дорогая локализация была Wizardry 8, ну очень уж в ней много голоса. Переводы – процентов 20, остальное программирование. В итоге, W8 вышел нам в пару десятков зеленых тысяч.*

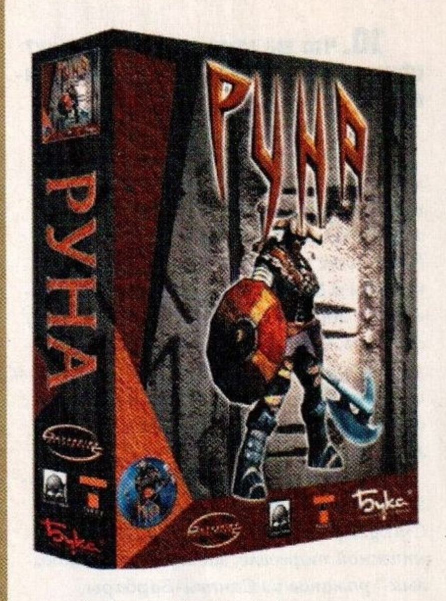
3. Все та же среднестатистическая стратегия. Каких размеров команда работает над переводом?

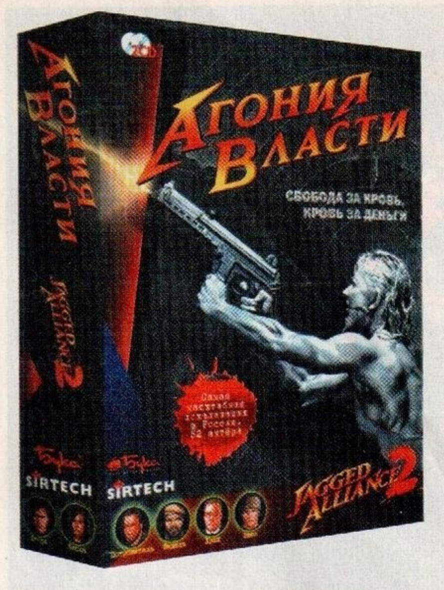
Пират: *Строго говоря, для того, чтобы сделать одну игру за 5 дней, нужен один человек. Хорошо работают вместе до 4-5 человек. При этом соблюдается строгая специализация, тогда процесс идет эффективнее. Скажем так… Один человек игру "ло-*

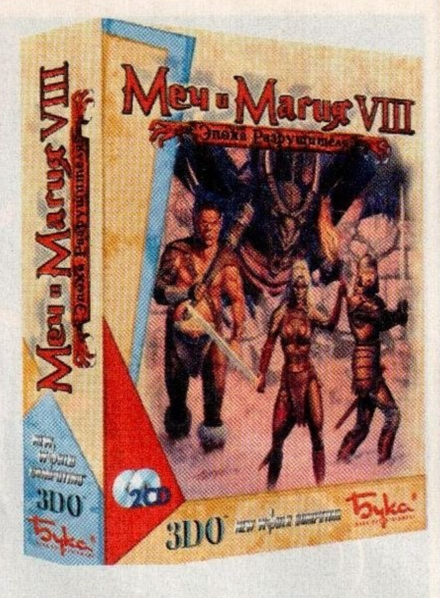




...но далеко не всегда







мает" и "складывает", двое – переводят (больше вредно, т.к. потом тяжело текст "сводить"), еще один – рисует... все! Если делаешь озвучку, то число занятых людей увеличивается.

Владимир Миняев: Над самим переводом работает человек шесть. Но перевод - это только начало. Над проектом в целом работает человек пятьдесят (!): лицензор; юрист; один-два программиста; человек пять переводчиков; координатор переводов; один редактор; один корректор; художник – их может быть несколько; верстальщик руководства; звуковая студия – до пятнадцати актеров, режиссер, кастинг, нарезка; тестеров - человек пятнадцать; пять человек маркетинга; бухгалтерия. После выхода игры подключается отдел продаж – еще человек двадцать...

4. Какие материалы, используются при переводе игры?

Пират: Диск с игрой. Всё. В большинстве случаев, игра уже "отломана" от защиты. Но, в принципе, это "погоды" не делает. С разработчиками, конечно, связаться можно, но, боюсь, они этого не поймут... Даже с сайта разработчиков взять полезную инфу достаточно сложно – там ее просто нет...

Владимир Миняев: LK – собственно, набор инструментов и материалов, достаточно сильно различается от проекта к проекту. В своей минимальной комплектации это файл, который нужно перевести, а затем отдать разработчикам – они сами нарисуют нам шрифты, сами все вставят и протестируют. В максимальной – тексты, шрифт, звуковые файлы, куски кода, которые можно подправить, набор для вставки ресурсов в игру. Частенько приходится трясти разработчиков на предмет дополнительных материалов. В принципе, заплатив за лицензию, разработчики обязуются удовлетворять все-все наши прихоти и разрабатывать под нас любой инструментарий. Другое дело, что они могут этим заниматься до конца дней. Но обычно мы достаточно тесно срабатываемся с зарубежными командами, и все наши пожелания быстро вносятся в код игры.

5. Сколько этапов тестирования проходит игра, прежде чем отдают ее "на золото"?

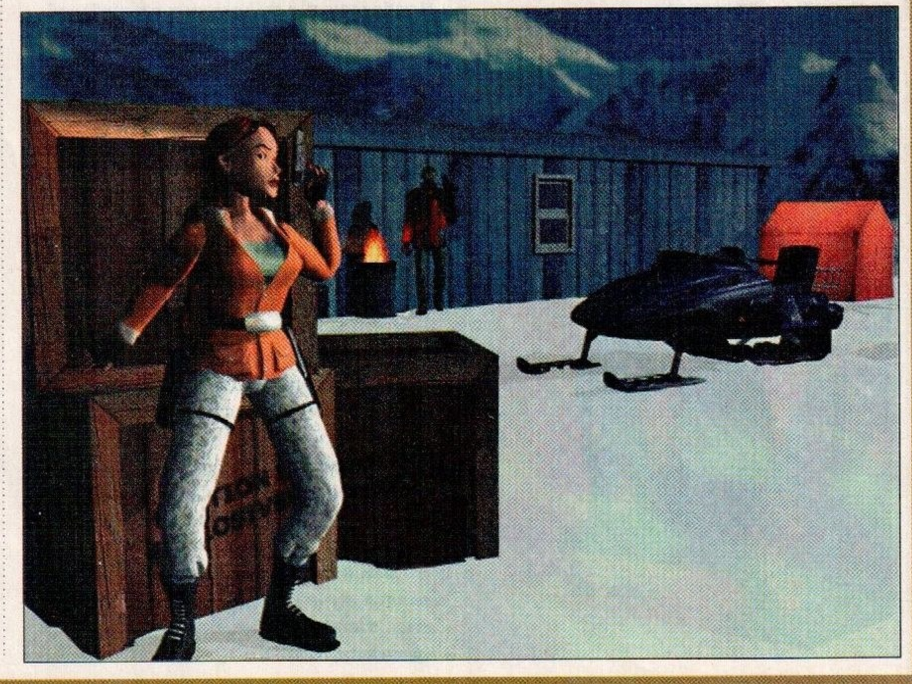
Пират: Проверили несколько миссий.... Ну я размечтался... Поставили, запустили, идет – хорошо. Опыт подсказывает, что если игра запустилась, то на 90 % она работает. Ошибки возможны, если делается "издевательство" над кодом игры. Ну, например, записываются данные в исполняемые файлы. Если ошибки все-таки возникают, то, честно говоря, узнаем о них от потребителя, т.е. с сайта техподдержки.

Владимир Миняев: У нас принято проводить минимум три захода на бета тест: первое бета-тестирование: проверка на проходимость игры, второе тестирование - лингво тестирование - на предмет катастрофических ошибок в языке, которые по каким-либо причинам не отловил редактор. И, когда игра полностью готова, и мы не имеем права вносить более исправлений - "Мастер-Кандидат" тестирование. Так, на всякий случай. И именно этот диск отправится на завод.

6. Что влияет на решение выпустить патч к локализации? Другими словами, сколько должно прийти писем от разгневанных пользователей, чтобы вы решили сделать патч?

Пират: Достаточно одного. Патч – это личное оскорбление локализатору. Значит, мы либо слишком торопились, либо сморозили глупость. Скорее всего, первое...

Владимир Миняев: Одно. Одно письмо приходит, – начинаем бегать, материться, рвать на себе волосы, напрягать зарубежников, переводчиков, программистов. Увы, зарубежники могут сказать – ребята, мы вам патч сделаем, обязательно, вот только сперва разберемся с локализацией на корейский/японский/нанайский языки, а потом мы обязательно все-все вам исправим.

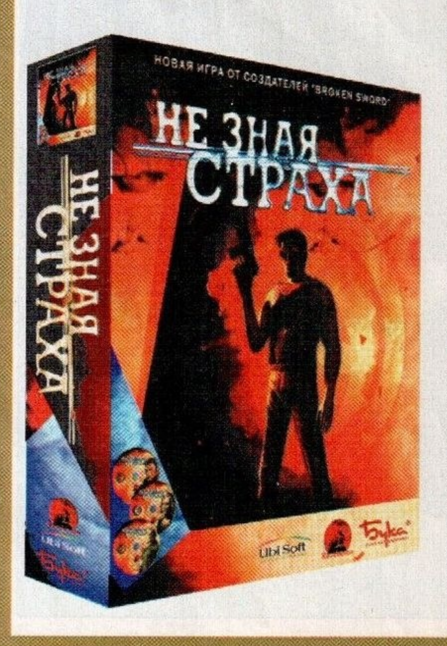




7. Какая на ваш взгляд наиболее сложная часть работы в локализации игры?

Пират: *Поиск ошибки в EXE-файле после бессонной ночи. Сложная работа – это понять чужую "помойку". Разработчики игр вовсе не боги, поэтому они допускают в своей работе полный беспорядок. До чего приятно делать игры от немецких программеров. Все на своих местах. Не зря их столько лет этому учили. А вот у американцев и французов – бардак. Совсем плохи – китайцы и японцы. Такого наворотят – волосы дыбом встают. Если кто-нибудь хочет понять, о чем это я, пусть залезет в игру Сега ДжейТи.*

Владимир Миняев: *Пост тестирование. Самый тяжелый в психологическом плане момент. Когда знаешь, что тысячи уже купили и играют в твое детище, и ты сможешь патч донести только до единиц – начинается полнейший депресняк.*



8. Забавный случай, который произошел с вами в процессе локализации?

Пират: *Тут недавно переводили игру. За 2 часа до сдачи готовой игры обнаружили кнопку "Subtitles", которая, естественно, включалась, и в игре появлялся текст, который мы просто прозевали. Было весело.*

А если действительно смешные, так это небезызвестная Лара Кротова. Там в локализации есть ролик... Отъезжают кто-то там на санях от бункера, раздается взрыв и один из персонажей говорит "Гребаный Пиротехник". Мы это озвучили, а послушать результат своей работы не успели, и только после того, как игра вышла в печать узнали, что первые две буквы в той самой фразе остались заглушены взрывом. В общем, ничего плохого мы сказать не хотели, а получилось совсем "по-русски".

Владимир Миняев: *К сожалению, я офисная крыса, и весь фан – озвучка, нарезка, переводы – проходит мимо меня. Я забавляюсь с бумагами и с передачей материалов туда-сюда. Было, например, забавно получить от наших зарубежных партнеров Мастер, в который был вставлен испанский шрифт, но русский текст. Забавно было убедить разработчиков, что кириллица выглядит совсем-совсем не так! Чтобы доказать это, я даже клавиатуру русскую им посылал!*

9. Ваша любимая локализация.

Пират: *В которой меньше всего делать и обычная оплата. Часто меня спрашивают "Какая твоя любимая игра". Вот любимая – это та, в которой текст лежит в файлах txt-шниках или dll-ках , звук - в вавниках, картинки – в битмапках, а шрифты – трутайп, ну, или близко к этому.*

Владимир Миняев: *Уфф... Ну разумеется все локализации – мои любимые... Нет, наверное, больше всего мне нравится "Они".*

10. Что вы сами любите в жизни? (Фильмы, любимые книги, музыка, пиво)

Пират: *И женщин тоже... Вообще, конечно большинство читателей захотят услышать, что-нить типа "обожаем пиво и продиджи". Нет, отнюдь. Мы вполне нормальные люди, и воспринимаем и Милен Фармер и Фредди Меркюри и многое другое. О себе лично могу сказать, что ненавижу советскую эстраду. Там рулят Пугачева с Киркоровым и другая безголосая туфта. Ну а вкусы, даже в одной команде локализаторов, могут быть разные.*

Книги, опять же могут быть у разных людей разные любимые. Я обожаю Стругацких. Ненавижу, что в нашей книжной торговле, засилье "слезоточивых" романов из Санты-Барбары.

Фильмы – советские комедии и лучшие голливудские. Не буду ничего называть конкретно, на самом деле, лучшие в мире сценаристы, лучшие в мире режиссеры и постановщики в купе с лучшими в мире артистами могут и делают блестящие фильмы. Я бы сказал, что у трудолюбивых, творческих людей есть чему поучиться.

По поводу Пива... Хорошо выпить малость пивка, да под креветочки... Но, все мы (в нашей команде) считаем, что пьянство – достаточно серьезное зло. Мы не хотим с ним бороться, поэтому в дом к себе его не пускаем. Все!

Владимир Миняев: *Пиво, канэшна, очень люблю, что за вопрос?! Путешествовать, кататься на роликах, читать дурацкие книги – в последнее время совершенно увлекся Гарри Поттером, и, только начальству не говорите, работать.*



Спасибо:

Компаниям "Бука", SoftClub, "1C", "Руссобит-М", Revolt Games и "Акелла"

А также отечественным и украинским пиратам за помощь и консультации.

ПОЧТА

Здравствуйте, незаменимые мои!

Не удивляйтесь - писем в этом месяце было немного, но все они весьма солидные. Впрочем, это не странно: лето на дворе. Помимо игр и журналов есть куча естественных природных соблазнов – пляж, девушки в бикини, холодное пиво и прочие радости жизни. Но если уж руки добрались до компа, то это надолго: времени свободного – девать некуда. А потому если летом письма и приходят, то как минимум на три страницы. А то и на все десять. Судите сами:

Баги местного значения

Листая страницы журнала, иногда кажется, что журнал какой-то неживой. Сплошной текст, скриншоты, фоновые рисунки... вроде бы все есть. Но не хватает чего-то постоянного. Комикс, конечно, хорошо, но две странички и не по теме. Так вот, не хватает авторов! Нет, конечно же, они есть, в Москве. А мы, читатели, здесь: в Ростове, Петербурге, Самаре, Владивостоке... Авторов не хватает с нами, на страницах журнала. И вот, что я предлагаю: шаржи, карикатуры, фотографии в полный рост, в крайнем случае. Представьте себе: Владимир Веселов, в костюме Кутузова, лежит на скриншоте лучшей стратегией года; Леонтий Тютелев, в Феррари, мчится по нижней границе текста или Андрей Щур, с ракетницей в руках и ускорителями за спиной, целится в тихо сидящего в мягком кресле пред камином Ивана Жилина, критикующего его статью. Ну как? Рулез? Возможно, вы скажете, что так и текста не будет видно, что журнал превратиться в сплошной комикс. И я с вами соглашусь. Ведь сколько бы мы не любили Ваших авторов, но жертвовать ради них текстом не собираемся. Хватит и по одному портрету в начале каждого раздела. Но как оживится в целом весь журнал!

И напоследок хочу узнать две вещи. Первое: по какому принципу в разделе стратегий вешают ярлыки типа "Бои местного назначения", "По данным разведки". Второе: кто-нибудь вообще читает версию журнала до пускания в печать? Ведь так нельзя! Я имею ввиду рейтинги. То в издателе сайт игры напишут, то наоборот. А этом номере вообще, в статью о Might & Magic впихнули рейтинг какого-то Excalibur'a! Пожалуйста, разберитесь.

Вениамин Клещенков aka Benjamin K. Faust

Не то, чтобы мы этим гордились или специально подставляли рейтинги от одной игры к другой, но иногда так получается. Впрочем, так даже интереснее – можно объявить конкурс "Найди 15 багов" и вручать ценные призы победителям. Вот и появится у нас что-то постоянное, о чем как раз говорит Вениамин. А заодно будет выполнено основное правило программистов и журналистов: "Каждая бага должна стать фичей"... к вопросу о чистоте русского языка...

Ну а что касается устоев стратегического раздела, то на этот вопрос никто лучше редактора не ответит:

В разделе стратегий все делается по принципу единоначалия - как Главстратег скажет, так и будет. Ну а если кому интересно, чем я руководствуюсь, разнося материалы по блокам, объясняю: в блок "По данным разведки" идут все материалы, относящиеся к разрабатываемым играм. То есть превью, минипревью, интервью с разработчиками и т.д. Если же в нашем распоряжении оказывается демка или бета игры, то ее разбор попадает в блок "Вести с передовой". В блок "Направление главного удара" помещаются обзоры хитов или тех игр, которые мы больше всего ждали (даже если ожидания эти завершились жестоким разочарованием). Ели же ничего такого в текущем месяце не обнаружено, то в этот блок я помещаю самую, на мой взгляд, лучшую игру. Основная масса игр, проходные, так сказать, идут блок, "Бои местного значения". Наконец откровенный отстой, позор стратегического жанра, помещается в блок "Расследования Особого отдела". Последний блок "Академия Генерального штаба" занимают всякие полезные материалы, гайды, советы бывалых, аналитические статьи и тому подобное. – В. Веселов

Репортаж о киберспорте

Итак - у меня есть тема для обсуждения - существует ли киберспорт? Вообще - что можно считать становлением нового вида спортивных состязаний - виртуальных? Ведь играют и выигрывают более-менее сходные суммы денег лишь несколько человек. Всё остальное- это подобие футбольных любительских клубов. Но образуются ассоциации, регулярно проводящие различные чемпионаты (ClanBase, Nation Cup, CPL&CAL), но обычно в финалах играют всё те же игроки и пробиться чрезвычайно сложно. А может всё же это - просто увлечение? Ведь мало кто (единицы на всей планете) могут жить на деньги, получаемые от выигрышей.

Александр aka Makedonski

Киберспорт существует. Но олимпийский комитет этого упорно не признает. В настоящее время, редакция журнала НИМ проводить переговоры на высшем и других уровнях, о включении CS в программу олимпийских игр. Об успехах доложимся.

Людям свойственно объединяться и часто наши хобби становятся причиной подобного объединения. А если хобби азартное, есть соревновательный момент, то возникает большое искушение присвоить ему спортивный статус. Некоторым удается: фигурное катание, синхронное плавание или шахматы, тоже довольно далеки от спорта, однако же... Считать ли спортом игры – новая тема для обсуждения. Жду ваших мнений в следующем месяце.

Демки - недоделки

Мы покупаем игры исходя из советов друзей, ревью и превью авторов и просмотра-проигрывания демки игры. Некоторые разработчики игр делают очень странные вещи, а именно, перед выпуском какой-нибудь супур-пупер игрушки выкладывают на всеобщее обозрение "сырую" демку. Что из себя по идее должна представлять демо-версия игры? - готовая игра, но в урезанном варианте, то есть с одной, двумя миссиями или картами, одним персонажем и т.д., т.п. (в зависимости от жанра). По части геймплея, графика, отлаженности движка, AI компа и остальных наиболее важных вещей, игра должна быть идентична оригиналу (а если это возможно, то и лучше). Если разработчики игры не учитывают этих факторов, то демка может отпугнуть покупателя от игры, хотя сама игра может оказаться на несколько порядков лучше. А кому захочется покупать оригинал с возможными глюками и недоработками, замеченными в демке? При покупке первым же делом возникнет мысль: "А были исправлены все недостатки игры?" Вывод: заслуживают ли сырые демки места на диске НИМа, пусть даже это хитовые, и возможно в дальнейшем интересные игры. Ведь просмотр демки может просто убить интерес к игре.

Лексин Роман aka Zeliboban

Безусловно, демонстрационные версии нужны – это даже не обсуждается. Действительно, порой разработчики потчуют нас таким отстоем, что непонятно становится, как они ЭТО продавать собираются. Вызвано это может быть несколькими причинами: инвесторы требуют результатов и надо показать хоть что-нибудь. Или специальный маркетинговый ход – вот, мол, сегодня слабенько, но через месяц все будет супер! К тому же, благодаря демо-версии разработчики получают много отзывов от игроков и имеют возможность учесть весь спектр мнений.

Патриотические мечты

Следующее письмо - типичный образчик излишка свободного времени. И ведь никак это письмо сократить не удается – мысли интересные, мнения неординарные и про Родину сказано немало – сейчас это модно. Итак, читайте.

1. По-моему, похождения Сотника не имеет большой аудитории и инте-



ресны далеко не всем. У скольких людей в России есть нормальный Инет? У немногих. Кто играет в Ультиму? Еще меньше. Покрышек ноль, Вселенная Ультимы - это целый мир и один из наиболее удачных примеров совмещения динамики реальной жизни с романтическим фэнтезийным манчкинизмом. Однако занимать столь драгоценное место (видимо, т.к. самое то - страниц 300) компьюрографией на 8 страниц, интересной лишь определенной части читателей, не самое рулезное решение.

2. Для кого постоянно печатаются рассказы на тему философских рассуждений психоанализа Фрейда на примере современной жизни. Бытовой реализм с туманными намеками на игровые вселенные, на мой субъективный взгляд, не самое удачное решение. Хотя Z-Zone толстеет. И это круто! Долой диеты. Джобсу гигантская всепартийная благодарность за тэкст об A.I. Действительно, много крутых читеров, для которых Starcraft - верх стратегии, а Дьябла - RPG, вопящих о тупости компов, хотя сами они ни черта не понимают в компьютерном алгоритме и не напишут простейшего скрипта на тему "Дюк N. Never и Унитаз". Или "кулхацкеров", яростно клеймящих Гейтса за Win, однако, в силу общедоступности графического интерфейса и самого ламерского уровня настроек, только его и юзающего. Как, наверно, и все мы, но мы то хотя бы так не орем. Не надо на Билли отрываться - он мог ничего и не делать. Но, это так, к слову.

В Z-Zone надо пихать побольше инфы на околоигровые темы. Поверьте, чем больше таких… киберпанковских, что-ли, материалов, тем интереснее журнал читать. Киберпанк имеется в виду как самая брутально-романтичная Вселенная, создающая простор для полета мысли, жаждущей Ядерного Апокалипсиса и Советских танков на Бродвее. А "околоигровая" часть "Навигатора" имеет все шансы превратиться (если уже не превратилась) в самостоятельную Вселенную. То есть, хотелось бы поболее материалов на тему, скажем, котировок акций мировых злодейских корпоративных синдикатов, порносвязей Лары Крофт или падения мировых цен на тибериум. Интересность такого материала определяется "народностью" взятой Вселенной или насущностью проблемы, а также умелой подборкой материала и редкой информации или фоток.

Надо вставить еще пару фраз про CD. 2 болванки - это очень зер гут. Но кому, скажите, нужны тематические CD по CS или Q, если все магазины России забиты пиратскими CD такой же направленности, хоть и более низкого качества. А слабо, например, сварганить такой сидюк по Command&Conquer? Это будет бомба. Поместить туда какой-нибудь editor для, допустим, Тибсана… пол России же его ищет. Народный журнал должен предоставлять действительно то, что трудно достать, ибо это и определяет его народность и хардкорность. Вариантов масса - что-нибудь графическое, читерское, гайдовское, народно-тематическое, по Starcraft'у, скажем…

Далее я бы хотел вернуться к почему-то забытой политически продвинутой и патриотично настроенной общественностью теме: "За Ивана!". Тут сразу огромное спасибо как от историка-политолога Владимиру Веселову за статью про Вторую Мировую в 5 номере - интересная информация тем, кто думает, что Вторая Мировая началась с дня "Д" (день дурных десантов). Хорошо, что Нави затронул эту тему, только заглохло почему-то быстро. Безусловно, русские с balalaika и vodka, верхом на medvedi - плод ширпотребного западного шоу- и игробизнеса. Подавляющее большинство игроделов не утруждает себя даже мыслью узнать что-нибудь о той стране, про которую идет речь. Для них легче дать простор собственному ококаколенному опопсевшему мозгу волю поизвращаться больной фантазией, чем оторвать задницу от стула и хоть что-то выяснить.

Но национальные ляпы - это еще полбеды. В конвейерном порядке забугорная индустрия штампует игры, где бравый звездно-полосатый морпех выносит половину Советской Армии, которая в очередной раз захотела покорить весь мир. Точно, этих русских хлебом не корми - дай позавоевывать весь мир, посжигать мирных жителей и погрозить, понимаешь, родимой демократии. А ракетных баз у них, ядрена вошь, не перечесть - можно пачками выкашивать солдат суверенного государства, пусть даже виртуально, во имя

удовлетворения низменных инстинктов полудебильного американского тинейджера с колой в руках.

Откуда это все? Ответ - от суперлживого западного, в частности, юсовского, культа супергеройщины. Мировая история показывает, что западные державы, США в особенности, ни черта не умели и до сих пор не умеют воевать. Штаты, начиная с 19 века не выиграли ни одной мало-мальски серьезной войны. Европа, скажем, если и долбала сама себя весь 20 век, то у нее хотя бы 1000-летняя история войн. Естественно, у звездно-полосатой демократии сложился комплекс неполноценности перед русским - советским народом, который всю жизнь воевал за мир и стабильность, пока Европа, а затем США, пардон, отжирались за наш счет. Весь этот безумный западный видео- и игровой пиар - попытка заменить реальные достижения виртуальными, столь желаемыми, но недостигнутыми и недостижимыми победами.

Но раз так, то надо противодействовать. И что? Пока что, к сожалению, вычистить половину Штатов в поисках светлого будущего мы можем только благодаря вынужденным чаяниям Westwood (Red Alert) или, скажем, Earth 2150. Нет наших игр, где мы можем конкретно надрать задницу отряду "Дельта" с помощью Российского Спецназа и "Черной Смерти" - наших, настоящих, Морпехов. И это огромное упущение. Ибо играть и в IGI, и в Джона Рэмбо-Маллинза, и даже за "Дельту" или полу-бредовый отряд "Радуга 6" (суперотряды - еще один плод комплекса неполноценности перед "Альфой", "Витязем" и "Вымпелом"), хоть убей, но интересно. И это не наша вина. Это недоработка российских игроделов. Поверьте, товарищи, страна жаждет национального реванша за Red Alert'ы (американский Outro), IGI, Маллинзов, Дельты, всякие Команчи и прочие водки, балалайки, перестройки и снег круглый год.

Так вот. Надо и Нави в этом плане покритиковать. Национальный пиар, а он быть просто обязан, находится в журнале в зачаточном состоянии. Может это и мелочи, но зачем постоянно писать "русские войска", "русские", когда надо-то, по идее, "наши", "наша армия". Ну, вы, чего, ребят, как нероднЫе прямо? Даже на обложке Z-Zone - Игорь Бойко рядом с американскими игрушечного вида рейнджерами. И это, типа, "spetznaz"?

Ну, что тут предложишь, пока только контр-пиар. К сожалению, таких игр, как "Ил-2 Штурмовик", выходящий "Блицкриг", "Аллоды" и другие наши проекты мирового уровня, еще очень мало. Но они есть. И это хорошо. И об этом надо писать. Побольше о нашем, но, не забывая все нормальное у них. На самом деле, американцы и европейцы вполне цивильные люди. Правда, не все. То есть немногие. Но с ними можно сотрудничать, а с некоторыми дружить... Мы даже дадим им светлое будущее. Светлее всего будет в эпицентре ядерного взрыва. ЗА ИВАНА!!!

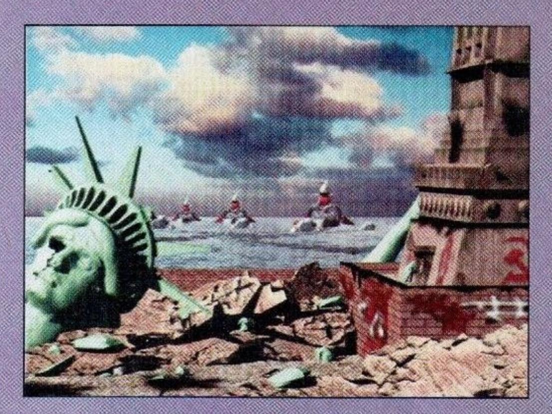

Panzer

Давайте все-таки не перегибать палку патриотизма. Игры – развлечения. Прежде всего. Конечно, можно стать параноиком и думать, что "это все неспроста!" и "они что-то против нас замышляют". Перефразируя Пелевина, антироссийский заговор, безусловно, существует, но в нем сознательно участвует почти все взрослое население страны. Кроме параноиков, которые этот заговор мучительно раскрывают.

Хотя, хороших игр, где "наши задали бы перцу ихним" действительно не хватает. И за сборную России по футболу обидно. Хотя я болела за Сенегал – за него обидно вдвойне!

Есть еще одно письмо, связанное с патриотической тематикой. Нет, не даром тема "За Ивана!" поднимается вот уже на протяжении полугода.

Я считаю, что и локализаторы и пираты, все печатные издания, освещающие игровой мир и новинки видео, кинотеатры, компьютерные клубы,



телевидение, должны, коли у них у всех ещё осталось чувство собственного достоинства и патриотизма, если не бойкотировать подобные поделки, то освещать их в ярком негативном свете. Ни о какой непредвзятости не может быть и речи, когда разговор идёт о судьбе ТВОЕЙ страны. Можете назвать меня, кем хотите, националистом, экстремистом, террористом, но я терпеть не могу этих скотов – "среднестатистических американцев".

Владислав Синицын
(в других мирах известный, как Wald)

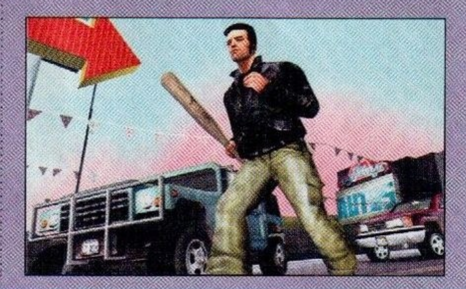
И это только первый шаг. Скажем дружное "нет" всем локализациям, западным играм, перестанем платить кровные деньги зажравшимся американским империалистам. Ведь если наш многонациональный народ мгновенно перестанет покупать игры, то вскоре все эти вествуды, близзарды и прочие микрософты погибнут в корчах банкротства. Ибо без российского пиратства они себя уже не представляют. Знаешь ли ты, уважаемый читатель, что все якобы "нелегальные" диски на самом деле абсолютно легальны – так западные дельцы пытаются выкачать с нас последние деньги. Но зная, что "у них" мы ничего покупать не станем, прикидываются своими. А "Фаргус" и "Седьмой волк" вообще живут на западные инвестиции разработчиков.

Неспецифическая реакция

В последнем номере "НАВИ" прочитал письмецо с темой "Неспецифическая реакция" и решил откликнуться, поделиться, так сказать. Итак, приступим.

Начну с тех, поросших мхом времени, лет, когда только-только вышел великий и неповторимый "Анрыл". По настоящему страшная штука была - зацепляла по полной программе. А особенно в память впился момент, когда заключенный - я, бишь, безоружный выходил из корабля. Аккуратно, боязно оглядываясь по сторонам я шел впритирку со стенкой, пока не подобрался к огромной железной двери, закрывающей проход. Рык скааржа раздался настолько неожиданно, что я - реальный - чуть ли не подпрыгнул перед монитором и мгновенно покрылся холодным потом. Справился с собой, присел - уже виртуальный я - и отполз в самый темный угол. Когда же дверь началась медленно, со вкусом, подниматься и в прогале метнулась расплывчатая тень я, подстерегаемый взаправдашним ужасом, метнулся обратно, в отсеки заключенных, отчаянно надеясь, что там все же найдется оружие. Кто играл - тот поймет. Теперь наблюдения по мелочи. Вообще, очень сложно найти человека, который бы играл в FPS или гонки, или еще какой экшн, не проявляя никаких эмоций. Лично я таких не видел. Даже самый опытный "дед", гоняя любимую "Кваку" нет-нет, да даст волю эмоциям. Что уж говорить о новичках.

На днях приходил племянник, резался в UT - так там были такие страсти. Пацан натурально корчился перед экраном, нагибаясь вправо-влево, как бы уклоняясь от летящей в него ракеты.



Я, играющий в GTA3 - то еще зрелище. Сам не знаю, не заметил, но очевидцы рассказывали, будто я головой повторял все движения дико несущейся по автостраде, в потоке машин, тачки, а губами, изредка, издавал звуки вроде "б-ж-ж", имитируя звук работающей двигателя.

Кто-то может испугаться. Покричать: "Какой ужас! Мы попали под влияние игр!" Да мы давно под него попали. А то, что человек эмоции проявляет, так это хорошо. Значит, есть еще ЧТО проявлять. Ну а если игра заставляет бояться, переживать, радоваться и огорчаться, так это ей (игре) дополнительный плюс. Большой такой плюсище! Ведь только по настоящему хорошее творение заставит человека чувствовать, а лишь на долю второсортных продуктов выпадает доля вялого пощелкивания мышкой, вкупе с ленивым взглядом, скользящим по картинке. По крайней мере, я так считаю…

С уважением, AntoniXIII

Нормальная психофизиологическая реакция человека на раздражающие стимулы. Мозгу-то все равно – натуральная угроза или искусственная, ему импульсы выдавать надо. А произвольные реакции во время игры затормаживаются. В следующем номере подведем итоги этой теме, так что у вас еще есть месяц для того, чтобы рассказать о своих интересных "приключениях" за компьютером.

Ну что ж, на сегодня хватит. Не буду больше отвлекать вас от лета, солнца, каникул-отпусков и прочих радостей жизни. Увидимся через месяц.

Письма разбирала
Жанна Давыдова при участии
St.Ino
jgran@mail.ru
ICQ uin: 2244559



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы в сети
«1С:Мультимедиа» обращайтесь
в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

The Elder Scrolls III
MORROWIND™



Bethesda™ SOFTWORKS INC.
a ZeniMax Media company



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп 1106Е;
Смольная, 24«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261,262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д 26/2/1, Даев переулок, «Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3\5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к.Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университи», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», « Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1

Альметьевск
ул. Ленина, 25

Армавир
ул. Мира, 47

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»

Барнаул
ул. Деповская, 7;
ул. Ким, 16

Брянск
пр-т Ленина, 31

Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б.-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;
Универмаг «Русь», 1-й этаж;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48

Донецк
ул.Артема, 27, офис 310

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2

Железнодорожный
рынок, контейнер 71;

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79

Истра
ул. Ленина, 23

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20

Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Телиги, 8

Киров
ул. Московская, 12

Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»

Красногорск
станция Павшино

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»

п.Лучегорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П

Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»

Новороссийск
ул.Советов, 68/36;
ул.Энгельса-66

Новосибирск
Красный пр-т. 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Октябрьский
пр. Ленина, 26

Омск
ул. Красный Путь, 9

Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул. Мира, 49;
ул. Луначарского, 58

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Псков
ул. Металлистов, 13

Пушкино
Московский пр-т, 5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «В39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б

Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б;
ул. Республики, 62

Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201

Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6

Шатура
ул. Школьная, 15

Щелково
1-ый Советский пер. 2

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"

Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»

Ярославль
ул. Кирова, 11

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измаиловский вал д.3

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.